COMIQUEANDO EXTRA

FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$ 8.50
NOV-DIC 2008

¡¡¡LA ÚNICA REVISTA SIN TAPA DE DRAGON BALL!!!

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO COMICS
C.R.G COMIC RELEASE GROUP

HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE

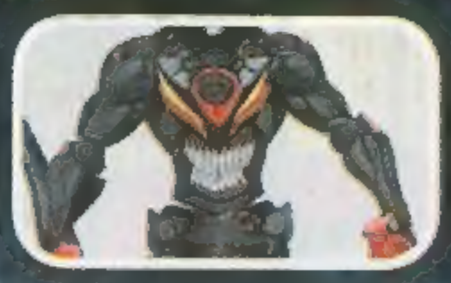
EL BRUNO
ARIEL LOPEZ V.
MAURO MANTELLA
FABIAN ZALAZAR
ALETA VIDAL
REY ARLEQUIN
MATIAS TIMARCHI

SUPERMAN

7 DECADAS SUPERPODEROSAS

WWW.COMIQUEANDO.COM.AR
ISSN: 1669-3329

VENTA MAYORISTA ESPECIALIZADA A COMIQUERIAS DE TODO EL PAÍS



VISITÁ NUESTRO BLOG EN:
NEOTOKYOSTORE.BLOGSPOT.COM

DVDS | ACTION FIGURES | ARTBOOKS | MOUSE PADS | COLGANTES PARA CELULARES
FIGURAS DE PVC COLECCIONABLES | LLAVEROS | PELUCHES | POSTERS | MANGAS
REMERAS | MARVEL LEGENDS | DC DIRECTS | STAR WARS | MYTH CLOTH Y MÁS...

NEOTOKYO
ANIME & TOYS STORE

¡ADEMÁS VISITA NUESTRO SITIO WEB CON MÁS DE 3000 PRODUCTOS ONLINE!

RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES
(011) 4958-3084 | NEOTOKYOSTORE.COM

DISEÑO GRÁFICO:
damedia.com.ar

EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

Siempre tengo la sensación de que cuando escribo en la Comicu le estoy hablando a un amigo que está del otro lado, y me parece que este es el lugar más válido para permitirme esta reflexión.

Como calculo que para esta altura todos sabrán, en los últimos meses la editorial pegó un estirón y sumamos algunas nuevas revistas, las cuales si bien tienen similitudes entre sí, apuntan con bastante claridad a públicos y diferentes. Sobre ese punto me quiero detener.

¡Qué jodido es complacer a todo el mundo! Sé que es algo imposible, pero por lo general uno trata de arrimar a un término medio, pero cuando cambiás de público la cosa se complica, porque lo que acá se aplaude o se pide que vuelva, en el otro medio es puteado y te piden que no esté más. Es muy loco!! Más que nada cuando te cruzás con viejos lectores que, por onda o lo que sea, probaron lo otro y te revindican esas cosas que el público al que dirigiste la revista nueva putea a mansalva.

Entonces es casi como aprender de vuelta, hay que ver cuáles son los gustos de esta gente y empezar a pensar la revista para ellos y no para el público al que estás acostumbrado, una tarea nada fácil. Y como para complicarla un poquito más, ahora estamos preparando un cuarto título donde vuelve a cambiar el target. Esperemos que nuestra onda les cuaje al nuevo target, porque sino me voy a volver loco, generando nuevas personalidades para amoldarme a los gustos de los lectores (como si no tuviera poco con mi esquizofrenia natural).

No sé si se entendió mi punto, pero era más que nada una reflexión en voz alta. Si sobrevivo a esta nueva odisea en la que me embarqué, los espero en dos meses acá... en el Salón de la Justicia.

NOTAS

05. SUPERMAN: 7 DECADAS SUPERPODEROSAS Martín Fernández Cruz investiga los complejos avatares de la creación de Superman y las peripecias vividas por Siegel y Shuster antes y después de aquel crucial 1938. Mientras tanto, en otro planeta, Fabio Blanco, Marcelo Iglesias, Hernán Khatchadourian y Roberto Pulitano eligen las sagas más importantes de cada una de las décadas. Y al final, Mariano Navarro se transforma en Ilustraman y los salva a todos.

14. TRIBUTO A CARLOS MEGLIA Uno de los más influyentes y más queridos dibujantes argentinos nos dejó en Agosto último, luego de 20 años en los que la rompió en Sudamérica, Europa y EEUU. Andrés Accorsi, Fede Velasco, Hernán Khatchadourian y Sebastián Ballesteros lo recuerdan con un completo repaso por sus principales obras.

22. DR. STRANGE El Amo de las Artes Místicas, notoria y sub-explotada creación de Stan Lee y Steve Ditko, cumple 45 años. Andrés Accorsi y Hernán Khatchadourian lo invocan mediante bizarros conjuros y nos cuentan toda su historia. Ilustra Quique Alcatena.

34. BLACKSAD Federico Velasco se interna por sórdidos arrabales para investigar todo acerca de este arrollador éxito mundial nacido en España.

38. PATORUZU El cacique tehuelche descendiente de egipcios acaba de cumplir 80 años y vuelve a ser motivo de homenajes varios. Diego Accorsi aprovecha para revelar la verdadera historia del indio y su idiosincrático creador, mientras Javier Hildebrandt rastrea sus escasas incursiones por el campo de la animación. Ilustra el Polaco Scalerandi.

SECCIONES

03. EL SALON DE LA JUSTICIA por Federico Velasco.
20. VUELTALMUNDO Hoy: Colombia, por Javier Hildebrandt.
30. ZONA CRITICA No será la mítica Mesa Redonda, pero bueh... Javier Hildebrandt, Amadeo Gandolfo, Martín Fernández Cruz y Sebastián Ballesteros reseñan comics y cartoons con onda, pero sin concesiones.
32. FICHA: La vida moderna de Rocko por Julián Crudo.
46. DESDE ADENTRO Escribe: Rubén Meriggi.
48. FICHA: Pluto, por Andrea Vega.

49. COMIX TRIP ¿Crisis?¿Qué crisis? Mientras se desploman los mercados y los avechuchos necrofinancieros se quieren matar, Mauro Mantella, Matías Timarchi, El Bruno, Aleta Vidal, Rey Arlequín y Ariel López V. nos invitan a un viaje de ida que –milagrosamente- todavía cotiza en alza.

Por Fernando León González

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco
Jefe de Redacción Andrés Accorsi
Jefe de Producción Javier Hildebrandt
Consejo Editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Martin Fernandez Cruz y Hernán Khatchadourian.

Producción Comercial
Fabrizio Ponzo - publicidad@comiqueando.com.ar

Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Javier Paredes.
Desarrollo Web 2SonCompañía - http://2soncompania.com
Redactores Diego Accorsi, Sebastián Ballesteros, Fabio Blanco, Julián Crudo, Amadeo Gandolfo, Marcelo Iglesias, Roberto Pulitano, Andrea Vega.
Invitado Especial Rubén Meriggi.
Historietas e Ilustraciones Mariano Navarro, Hernán Cabrera, Quique Alcatena, el Polaco Scalerandi, Fernando León González, Ariel López V., Fabián Salazar, Rey Arlequín, El Bruno, Aleta Vidal, Mauro Mantella, Matías Timarchi.
Portada Dibujo de Ariel Olivetti. 'Superman' es © DC Comics.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina.
E-mail: correo@comiqueando.com.ar. NOV / DIC 08

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior:
DAP S.R.L. - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

Si todavía no entraste a...

COMIQUEANDO ONLINE

...no existís!!

Historietas

Columnistas especializados

Notas

Noticias

Eventos

Concursos

y mucho mas!!

¡Entrá a www.comiqueando.com.ar y registrate ya!

A la hora de escribir una nota que conmemore los 70 años de Superman, uno se topa con la idea de que la importancia del personaje estuvo más por fuera que por dentro de las páginas. Allí, sin superpoderes ni identidades secretas, dos chicos comunes, a los que les gustaba escribir y dibujar historias, pelearon contra viento, marea y hasta contra la industria que ellos mismos ayudaron a construir. Más que un festejo de los 70 años del Hombre de Acero, esta nota es un merecido tributo a Jerry Siegel y Joe Shuster, los forjadores de leyendas, los creadores de

SUPERMAN

por Martín Fernández Cruz

ilustración de Mariano Navarro y Hernán Cabrera

LOS CHICOS DE CLEVELAND

Jerry Siegel era aún muy joven cuando su padre fue asesinado de dos tiros mientras cerraba el local de la familia. La brutal pérdida marcó al niño de por vida, y como le pasó a Bruce Wayne, redefiniría el destino del muchacho. Jerry era un niño judío, hijo de inmigrantes llegados de Lituania, y siempre fue un gran lector de pulps y toda clase de novelas fantásticas. Tras la trágica muerte de su padre, el muchacho encontró en esos relatos fantásticos la mejor manera de canalizar la tristeza que sentía. Sus primeros pasos profesionales los dio en un fanzine sobre ciencia-ficción que él mismo escribía y en el diario escolar: *The Torch* (si, como el de Chloe Sullivan), en donde trabajó con Lois Amster, una compañera de la que estaba secretamente enamorado y cuyo nombre Jerry utilizaría algunos años más tarde para bautizar al interés romántico de Clark. Y si bien Jerry no era un tipo introvertido, tampoco era el alma de la fiesta. Por esos años, Siegel fantaseaba con tener poderes especiales y así atraer la atención de sus compañeras. En *The Torch*, el muchacho escribió varias reseñas de libros que le interesaban, y creó a uno de sus primeros personajes: *Goober The Mighty*, una parodia de *Tarzan*.

Por esos años, Joe Shuster también era un muchacho de 14 años apasionado por los relatos de aventura y cuyo principal hobby era el dibujo. Un día un amigo suyo, Jerry Fine, ve algunas de sus ilustraciones y le dice **"¡Vos si que sabés dibujar!"**. Joe se sintió halagado por el comentario, y dibujó una tira llamada *Jerry The Editor* en honor a Fine, que cuando la vio, le dijo a Joe: **"si vas a estudiar en Glenville High, tenés que conocer a mi primo, Jerry**

por Fabio Blanco, Marcelo Iglesias, Hernán Khatchadourian y Roberto Pulitano

A lo largo de 70 años, en los que casi siempre protagonizó no menos de dos revistas simultáneas, Superman acumuló una enorme cantidad de personajes secundarios, amigos, enemigos, guionistas, dibujantes, coordinadores y –obviamente- historias, algunas de las cuales se la re-bancan aún hoy. Para festejarle el cumple al Hombre de Acero, cuatro especialistas eligen las sagas más emblemáticas y de mayor impacto de cada una de las décadas en las que Superman dejó su huella.

LOS '40: NI ENGAÑO, NI SUEÑO, NI HISTORIA IMAGINARIA

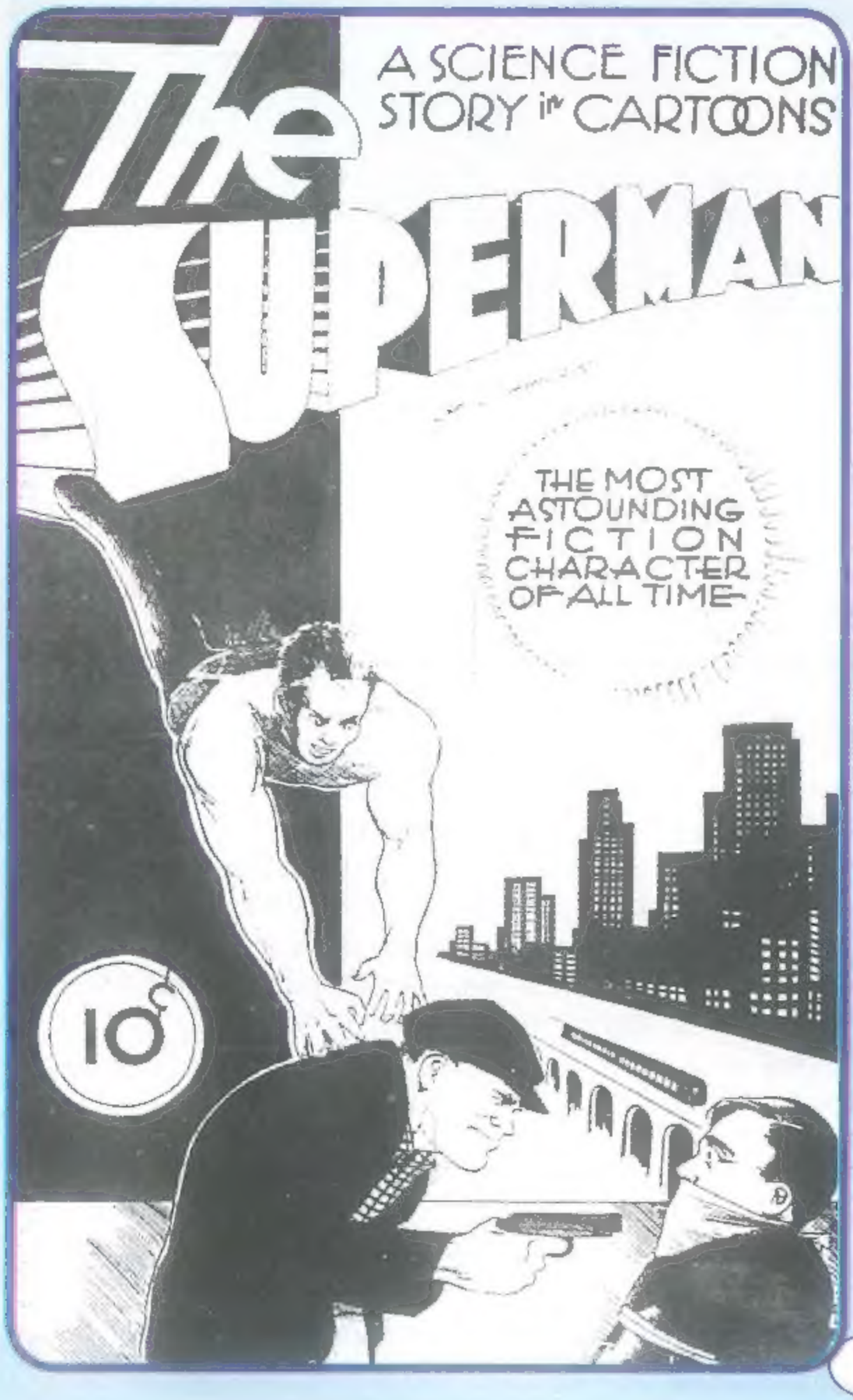
En 1940, Jerry Siegel escribe una historia por varias razones espectacular: en ella Superman pierde parcialmente sus poderes mientras intenta detener el automóvil de un conductor borracho. La hazaña le cuesta un terrible esfuerzo, el golpe de una llave stillson le provoca un dolor desconocido para él. Como Clark Kent, investiga y descubre la razón: un fragmento del planeta Krypton en forma de meteorito. De ello infiere su origen extraterrestre y la naturaleza de su poder. Siente miedo, tiene dudas, pero decide seguir como sea su misión de justicia.

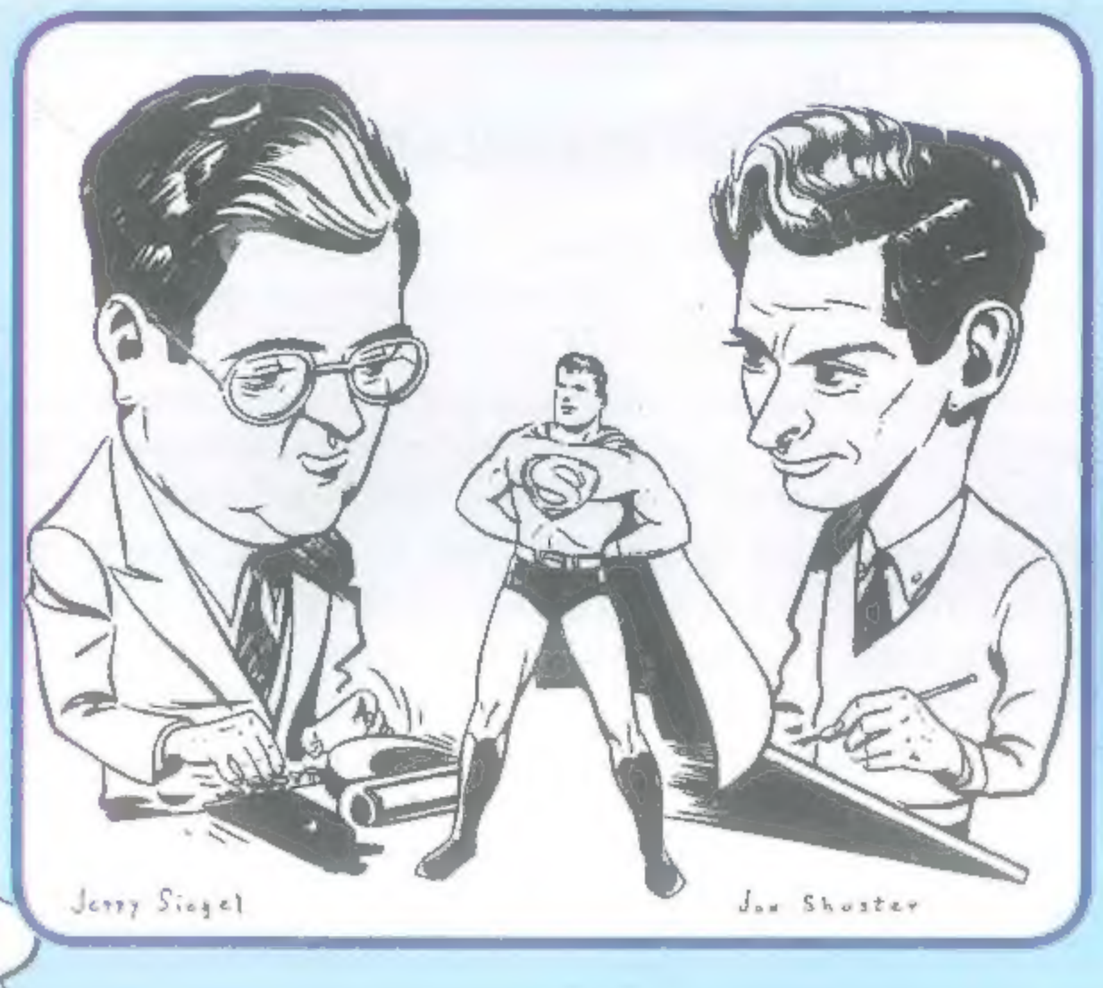
Hacia el final de la aventura, Superman le revela su identidad secreta a Lois Lane. Ambos hablan de sus sentimientos y ella se compromete a ayudarlo en su carrera superheroica. Obviamente la historia nunca fue publicada (¿por qué hacer crecer a los personajes cuándo es más fácil repetir una fórmula?). Se descubrió en 1988 y fue bautizada "The K-Metal from Krypton".

A partir de 1943, la "kryptonita" se vuelve un elemento recurrente del programa de radio de Superman y en 1949 llega a los comics. En "Superman returns to Krypton" *(Superman n°61)*, como en la historia jamás publicada, el personaje descubre su origen y su debilidad. Pero en esta historia escrita por Bill Finger y dibujada por Al Plastino, los fragmentos de Krypton están esparcidos por la Tierra. Superman viaja en el tiempo para rastrear su procedencia. Ve la destrucción de un planeta y la salvación de un bebé que sigue hasta la Tierra hasta conocer su propio "secret origin". Es un lindo detalle dentro de una historia que pudo haber sido mucho mejor. **(F.B.)**

Siegel, él también ama los comics". Finalmente los jóvenes se conocieron, pero no hubo química instantáneamente y tardaron un buen tiempo en hacerse amigos y colaboradores.

Comenzaban los años '30 y Dick Tracy hacia vibrar a los jóvenes. Jerry era un gran fan de otro personaje mítico de por aquel entonces: *The Shadow*. Como Joe no tenía mucho dinero, Jerry solía prestarle revistas y el dibujante copiaba y perfeccionaba su estilo artístico. La primera colaboración entre ambos fue una historia de Goober, pero comenzaron a dejar de lado el humor para incluir nuevas herramientas de corte más aventurero. Jerry comenzó a mandar esas tiras a diferentes diarios en busca de trabajo, pero a ninguno parecía interesarle las tiras creadas por la dupla. Jerry, por su cuenta, comenzó a mandar algunos de sus relatos pulp a revistas especializadas, pero tampoco había suerte. Y como al joven escritor no le daban cabida en ninguna publicación, decidió él mismo editar una revista a la que llamó *Science Fiction: The Advance of Future Civilization*, la cuál escribía prácticamente entera bajo diferentes seudónimos. Por esos días, Jerry leyó una obra que sería de una gran influencia para su carrera: *Gladiator*, una novela de Philip Wylie, editada en 1930. El libro contaba la historia de Hugo, un muchacho hijo de un científico, quien bebido a varios experimentos de su padre, tenía una resistencia sobrehumana, era a prueba de balas y podía alcanzar velocidades imposibles para un ser humano corriente. Este fue indudablemente el embrión de Superman.





LOS '50: QUÉ VERDE ERA MI BRAINIAC

Originalmente, Brainiac era un extraterrestre que quería repoblar su planeta de origen (diezmado por una plaga) para volver a tiranizarlo. Cuenta con un rayo reductor que aplica sobre varias ciudades de la Tierra, que desaparecen a los ojos humanos, pero que reaparecen miniaturizadas en sendas botellas dentro de su plato volador. Superman lo enfrenta, pero al descubrir que un campo de fuerza lo torna indestructible, opta por dejarse secuestrar junto con la ciudad de Metrópolis.

Escapando del matamoscas de Koko (la mascota de Brainiac), Superman se refugia en la embotellada ciudad kryptoniana de Kandor. Allí, un científico le explica cómo usar el rayo reductor en reversa. Aprovechando que Brainiac y Koko duermen en animación suspendida, Superman (sin poderes en Kandor) sale con un cohete y envía las ciudades a la Tierra. Pero queda un sólo botón de recuperación y dos cosas que agrandar. Superman decide sacrificarse, pero los kandorianos usan un cohete para pulsar el botón y salvarlo a él. Superman lleva entonces la Ciudad Embotellada de Kandor a la Fortaleza de la Soledad con la esperanza de alguna vez recompensar aquel sacrificio colectivo.

Así termina la increíble "The Super Duel in Space", publicada en Julio de 1958 en *Action Comics n° 242*, con guión de Otto Binder y dibujo de Al Plastino. Ah! El momento clave: Lois y Clark son parte de la tripulación de una nave espacial. A 17.000km de la Tierra ven a Brainiac. Clark se pone un traje y salta al espacio. Lois piensa: "¡Pobre Clark! Tiene tanto miedo que se tiró de vuelta hacia la Tierra". Brillante. **(F.B.)**

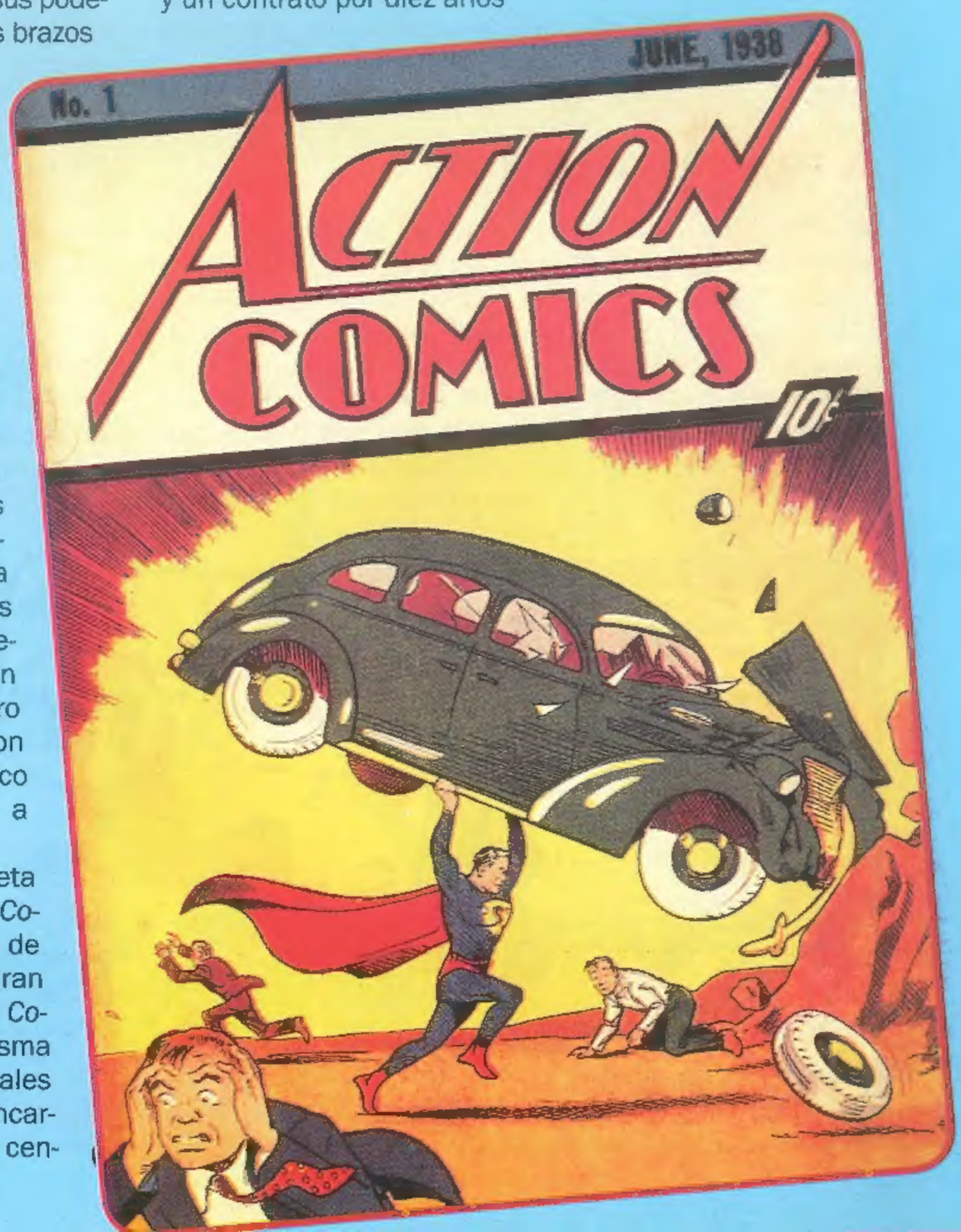
I DARE YOU TO CAPTURE ME, SUPERMAN! THE MOMENT YOU TOUCH MY ULTRA-FORCE SHIELD, EVEN YOUR INVULNERABLE BODY WILL BE DESTROYED!
IT'S THE GREATEST CHALLENGE OF MY LIFE. THIS SUPER-OUTLAW MAY BE BLUFFING-- BUT I CAN'T TAKE THAT CHANCE. HERE GOES!

SUPER IDEA BUSCA EDITOR

En 1933 Jerry escribe *The Reign of the Superman*, bajo el seudónimo de Herbert Fine, y la historia contiene un par de ilustraciones a cargo de Shuster. El relato se centraba en un científico que le otorga a un hombre elegido al azar la posibilidad de tener grandes poderes. Pero en vez de hacer el bien, el hombre decide emplear sus habilidades para el mal; finalmente mata al científico y descubre que sus poderes eran temporarios. El cuento es recibido con los brazos abiertos por los lectores de la ciencia-ficción.

Por esos días, comenzaban a editarse algunas revistas que por primera vez estaban compuestas exclusivamente de historietas. Entre ellas, llamó la atención de Jerry *Detective Dan*, ya que era un personaje original creado para esa revista. Siegel se contactó rápidamente con su amigo y le dijo que ellos también debían crear un personaje y hacer historietas. Fue así que ambos comenzaron a trabajar en lo que sería *Superman*. Al principio, Siegel lo planteó como un aventurero, sin traje ni nada por el estilo. En paralelo, el dúo comenzó a trabajar en *Popular Comics*, una revista en la que ambos pulieron mucho su talento al dedicarse a distintos géneros. Mientras tanto, Superman seguía sin encontrar editorial que quisiera publicar sus historias. Los jóvenes artistas contínuamente retocaban el concepto de Superman para ver si en alguna editorial les aprobaban el proyecto, pero no tenían suerte (en una editorial les propusieron que hagan del personaje un detective picaresco con problemas de polleras, pero ni a Siegel ni a Shuster les gustó mucha esa idea).

Fue así como pasaron seis años con la carpeta bajo el brazo, hasta que en 1937 sale *Detective Comics*, cuyo editor era Vin Sullivan, un conocido de Siegel y Shuster, a los que les pidió que trabajaran en historias policiales para la revista. *Detective Comics* dio buenos dividendos y en seguida la misma editorial publicó nuevas revistas, entre las cuales estuvo *Action Comics*. Para esa revista se le encargó a Sullivan que buscara un buen personaje central, con mucho gancho y que atraiga a nuevos lectores. Como todos sabrán, Superman fue ese personaje. Siegel y Shuster estaban extasiados, finalmente y tras seis años de intentos fallidos, su más querida creación había encontrado quién la publicara. Y el momento histórico se produjo: Siegel y Shuster firmaron un cheque con la National Periodical Publications por 130 dólares en donde le cedían a la editorial los derechos del nuevo personaje y un contrato por diez años



LOS '60: FUNERAL PARA UN LEPROSO

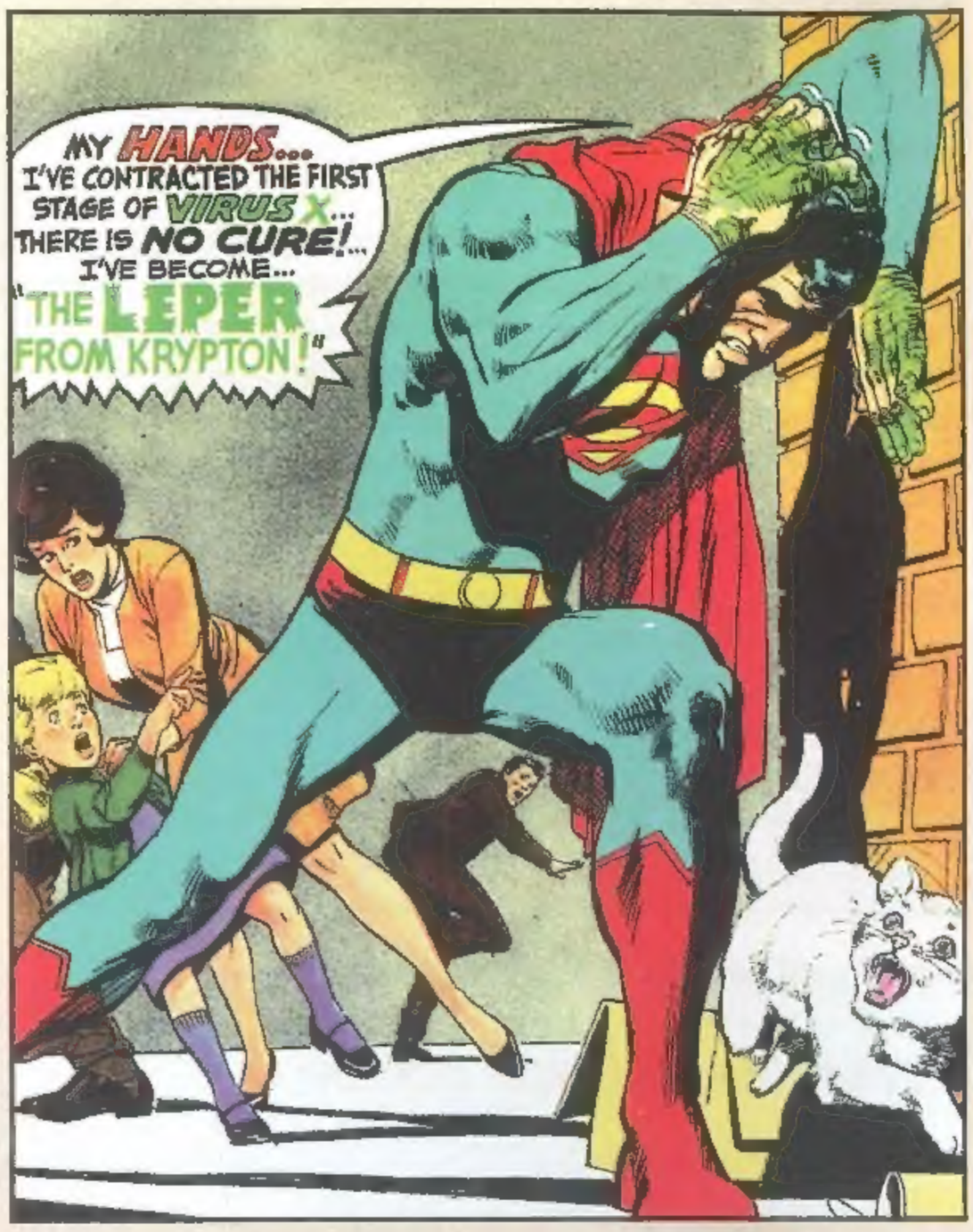
La década del '60 es la más rica a nivel creativo para Superman. Esto se debe a que a finales de los '50, el editor Mort Weisenger se había decidido a sacudir el status quo en que se encontraba el personaje desce hacía décadas, y comenzó a introducir un cambio importante para la continuidad más o menos cada seis meses, para evitar que Superman (y sus guionistas) se estancara, y para mantener interesado al lector.

Así, a principios de la década se crean o se desarrollan conceptos creados a finales de los '50s, como Supergirl, la Fortaleza de la Soledad, Kandor, los Bizarros, distintos colores de kryptonita y la historia de Krypton. Y gracias a esto, Superman deja de ser un forzudo que detenía asaltos a bancos para pasar a ser un ser casi sobrenatural y con su propia mitología, que aparecía en historias que mezclaban por partes iguales lo mejor de la ciencia-ficción, las más puras fantasías infantiles y las más asombrosas alucinaciones producidas por el abuso de sustancias prohibidas.

Durante los '60, los comics de Superman están plagados de primeras apariciones e historias memorables, pero quizás la saga más llamativa y emblemática de esta época sea la de "El Leproso de Krypton". En parte porque era una aventura en cinco números, algo inédito para la DC de esa era, y en parte porque unía en una sóla historia todos los elementos antes mencionados, y más.

"El Leproso de Krypton" salió entre los n°s *362 y 366* de *Action Comics*, con fecha de tapa de abril a agosto de 1968. Todos están dibujados por Ross Andru, y (salvo el 365) tienen tapa de Neal Adams. En esta saga Superman se contamina con el Virus X, que provoca la contagiosa y letal Lepra Kryptoniana. Tras buscar una cura en vano, Superman, ya casi sin poderes por la enfermedad, se mete en un cohete con destino al sol más caliente de la galaxia, para ser incinerado junto al virus.

A lo largo de los cinco números hay escenas muy poderosas para época, como Supergirl llevando a Lois, Lana y Loris Lemaris a despedirse de Superman, varios Bizarros que interceptan en el espacio el cohete con un moribundo Kal-El y le arrojan kryptonita de distintos tipos "para que muera más rápido y hacerlo feliz", y la Justice League que encubre su muerte mientras sus distintos miembros se hacen pasar por él. La saga, que también incluye un recuento en profundidad de la vida de Superman, es un gran muestrario de lo que era la mitología del Hombre de Acero en esa época. **(M.I.)**



en los que se ocuparían de realizar las aventuras del personaje. Ese día marcaría el nacimiento editorial de Superman, pero también marcaría el comienzo de una etapa de gran sufrimiento para los jóvenes artistas.

EL PRIMER SUPERHÉROE

La primera aparición de Superman en *Action Comics* fue un hitazo y el personaje no tardó en ganar una popularidad inesperada. El dinero empezó a llover y Siegel y Shuster sentían que su sueño se había vuelto realidad. Claro que los artistas verían apenas chauchas de las ganancias que Superman generaba en la editorial, y Siegel comenzó sospechar que no había sido una buena idea ceder los derechos del personaje tan fácilmente. Al año siguiente, en 1939, el personaje obtuvo su propia colección llamada *Superman* a secas. El personaje se había transformado en la gallina de los huevos de oro y nadie quería quedarse afuera de semejante negoción. Pronto Shuster tuvo que emplear a algunos dibujantes para que le dieran una mano con las entregas.

En esos primeros números, Superman no era lo que es hoy en día. En aquellos años, el personaje no volaba, sino que pegaba saltos kilométricos como Hulk. De los rayos-X o de la visión calorífica, ni noticias. El Superman de esta época era muchísimo menos diplomático que el actual, y su estilo era un tanto más agresivo si lo comparamos con el Kal-El moderno. Incluso hay en circulación algunas tiras de un Superman muy primitivo, que no dudaba en lastimar a una mujer para que ella declare su culpabilidad. En sus primeras aventuras, Superman trepaba a los edificios, por lo general para atrapar a mafiosos cualunques que en muy pocas ocasiones representaban un peligro

YOU'RE NOT FIGHTING A WOMAN, NOW!
THIS PRISONER'S FATE WILL BE DECIDED IN A COURT OF JUSTICE.—RETURN TO YOUR HOMES!
RUSH HIM!
WHO ARE YOU? WHAT DO YOU WANT OF ME?
I'M GOING TO GIVE YOU THE FATE YOU DESERVE LUBANE, FOR PROMOTING THIS WAR AND PROFITEERING UPON THE DEATH AND MISERY OF OTHERS!

LOS '70: ARENAS MOVEDIZAS

A comienzos de los '70 hubo un cambio fundamental en la línea de títulos de Superman: se hizo cargo de ellos Julius Schwartz, quien se quedaría hasta el relanzamiento de 1986. Al igual que había hecho con Batman en la década anterior, Schwartz quiso dejar bien en claro que las cosas habían cambiado, y mucho. En un par de meses, Lois Lane pasó de tener la obsesión de casarse con Superman como único objetivo en su vida a ser una activista del movimiento de liberación femenina, y Jimmy Olsen dejó de tomarse cual refresco cualquier líquido que encontrara en la probeta de un laboratorio, para ser un héroe de acción guionado y dibujado por Jack Kirby.

Para Superman, Schwartz había preparado cosas más importantes aún: Para eso convocó como guionista a Denny O'Neil y a uno de los mejores equipos artísticos que tuvo Superman en su historia: Curt Swan y Murphy Anderson, dos exquisitos dibujantes por cuenta propia que, trabajando juntos, se potenciaban aún más. La saga que consagró a este equipo sería conocida como "La Saga del Hombre de Arena", y saldría entre los n°s *233* y *242* de *Superman* (con la excepción del n° *239*, que fue un especial con reprints). Todas las portadas son de Neal Adams, y fue particularmente notable la del n° *233*, en la que Superman rompe con el pecho una cadena hecha de kryptonita.

La cosa es así: un experimento fallido hace que toda la kryptonita de la Tierra se convierta en plomo, lo cual deja a Supes sin ninguna vulnerabilidad (salvo la magia). Además, Clark Kent es transferido a la emisora WGBS-TV, donde se convierte en presentador de noticiero.

Finalmente, en el epílogo vemos la forma de un ser hecho de arena que se levanta en el mismo lugar donde Superman había caído tras la explosión que destruyó toda la kryptonita. De allí en adelante, la figura de arena aparecerá cerca de Superman en todas sus aventuras, para robarle o reducirle cada vez un poder distinto y cada vez más parecido a él. Al final de la saga, tras una cataclísmica pelea contra el hombre de arena convertido en su doble, Superman quedará con sus poderes permanentemente reducidos a la mitad.

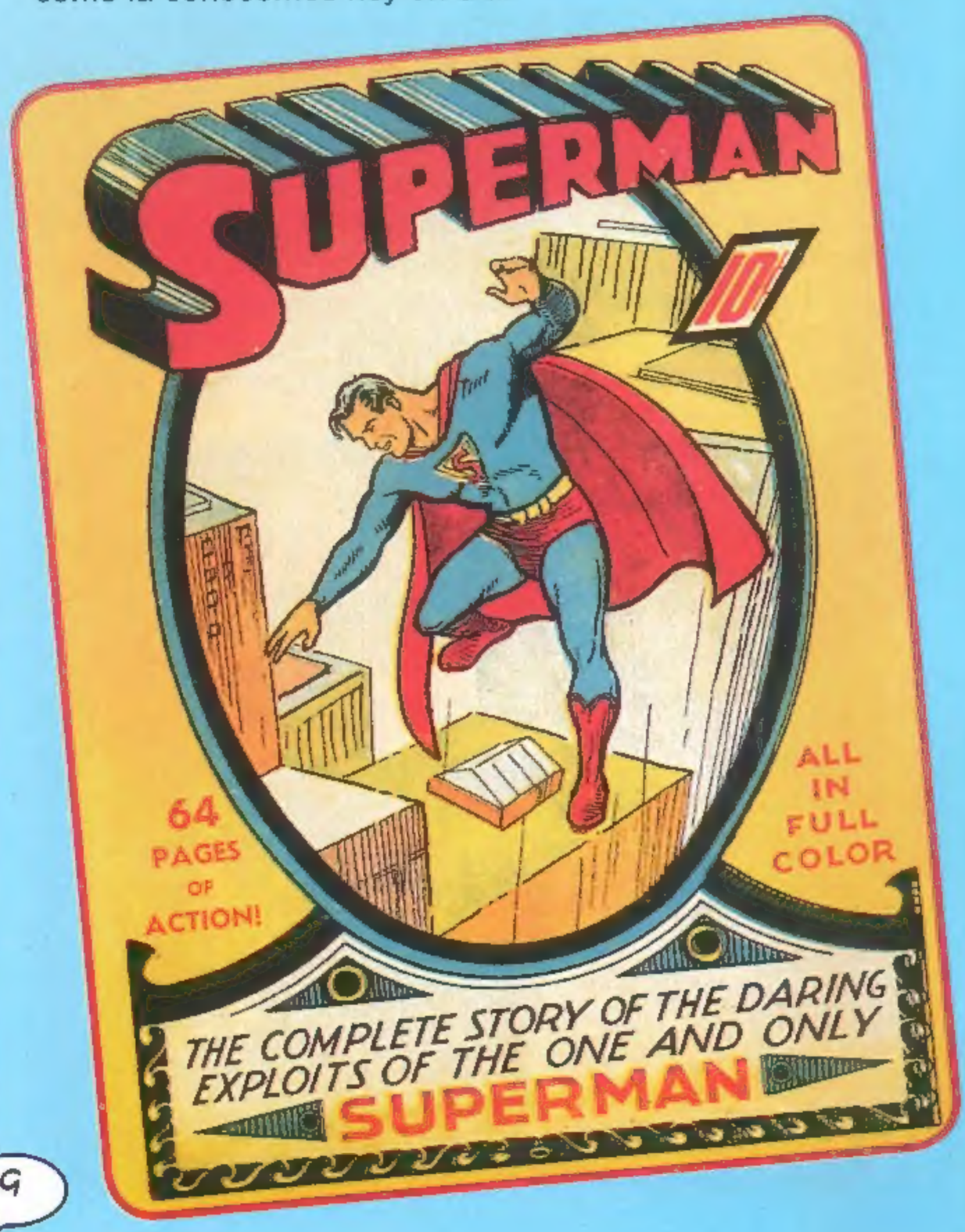
Pero lo que pareció una buena idea para "humanizar" un poco al personaje rápidamente quedó en nada, y pocos números después Superman estaba otra vez moviendo planetas. ¿Por qué? Posiblemente porque como se dijo alguna vez en referencia a esta saga, "los poderes de Superman son infinitos, y la mitad de infinito sigue siendo infinito". De cualquier manera, la saga es altamente disfrutable, y fue anunciado que pronto saldrá como hardcover.

A lo largo del resto de la década hubo muchas aventuras de muy buen nivel para Superman. Sin embargo, aunque muchos consideran a Schwartz "el" editor de Superman, el personaje nunca volvería a recuperar la magia surrealista que tuvo durante el fin de los '50 y los '60. **(M.I.)**

real para el héroe. La ausencia de grandes enemigos era algo característico de esos primeros números. Los únicos villanos que sobrevivieron a esa época fueron Mr. Mzyzptlk (1944), Ultra-Humanite (1939), el Juguetero (1943) y, como no podía ser de otra manera, Lex Luthor (1940), que era un científico ambicioso y no el poderoso magnate que hoy conocemos. El conflicto recurrente en esta primera época, y que para Siegel era un verdadero imán de lectores, eran los constantes intentos de Lois Lane por descubrir la verdadera identidad del superhéroe.

El Superman de la Golden Age, hay que decirlo, no era ninguna maravilla. Incluso visto desde hoy, es un comic muy anclado en su época, y el motivo por el que pegó tuvo que ver exclusivamente con la idea del superhéroe y lo novedoso de esta premisa. Pero lo que Siegel y Shuster hicieron, a pesar de las fallas que puedan tener sus historias, no es poca cosa: ellos sentaron las bases del género de superhéroes, y sin el trabajo de ambos no hubiera existido la industria del comic tal como la conocemos hoy en día.

Featuring
THE MAN OF STEEL'S ARCH-ENEMY
Luthor in
"The Lost Secrets of Krypton!"
HA-HA, SUPERMAN! I'M USING THE VERY SAME RAY INVENTED BY YOUR OWN FATHER, JOR-EL, TO TURN YOU AND MISS LANE INTO STONE!
9



LOS '80: SUPERMAN (RE)INICIA

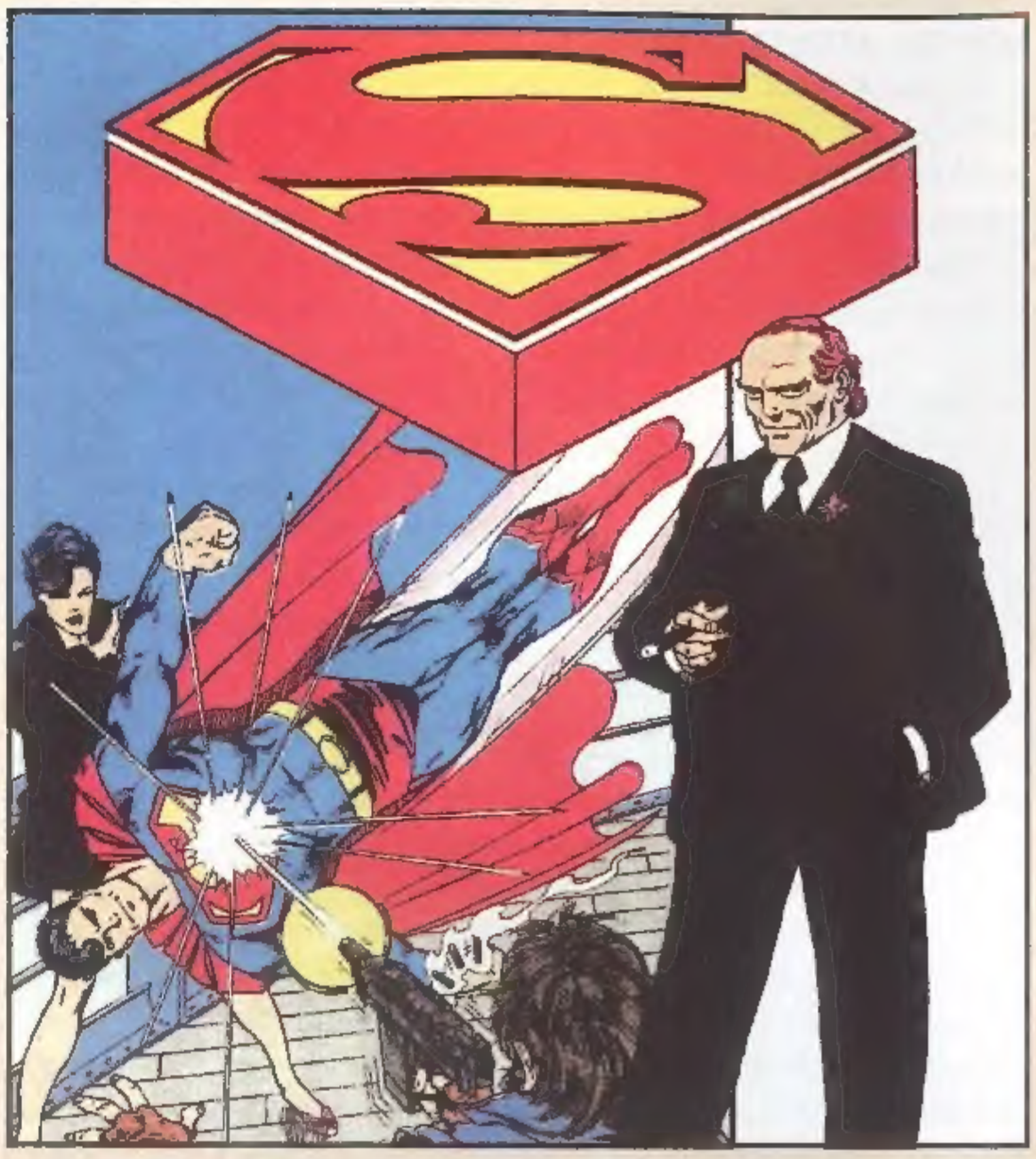
En el año 1986, DC le asignó al artista estrella John Byrne la tarea de dar nuevos bríos a la aticaída carrera de Superman.

El Hombre de Acero necesitaba con creces un nuevo comienzo tras la Crisis en las Tierras Infinitas y por eso Byrne decidió reformular el origen del personaje con la miniserie The Man of Steel. En esos seis números, Byrne se dio el gusto de manipular a su gusto el origen del superhombre y como primer paso lo hizo nativo de la Tierra, ya que la nave que lo traía desde su lejano (y ahora estéril) planeta Krypton transportaba una cámara de gestación.

Otros cambios propuestos por el autor fueron la disminución de los poderes del personaje (¿a quién le interesa una historia protagonizada por un ser omnipotente?), la vulnerabilidad a la magia, la supervivencia de Jonathan y Martha y la desaparición de Superboy, algo que complicó sobremanera el origen de la Legión de Superhéroes.

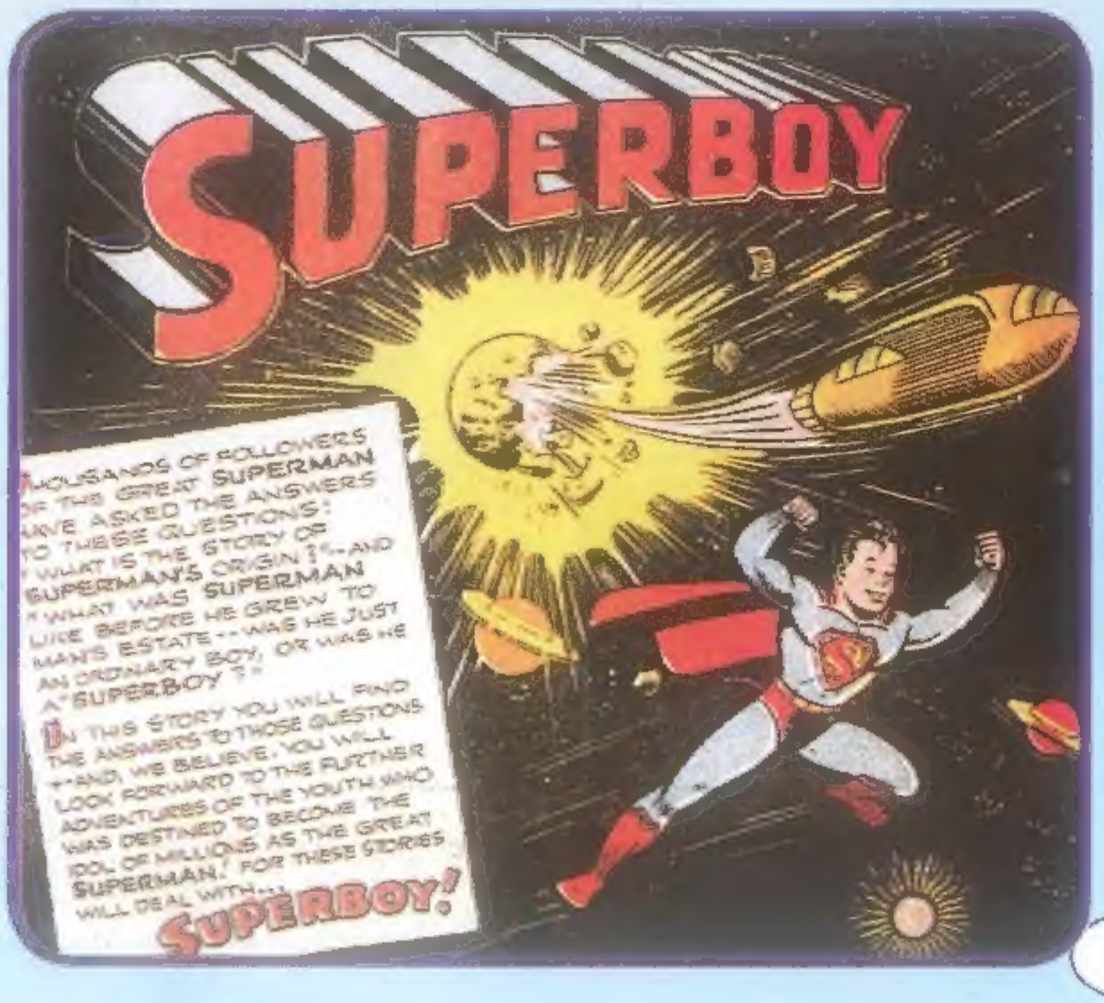
Sin embargo, los cambios más radicales los sufrieron los otros personajes. Enfocado en hacer un universo un tanto más realista, Byrne transformó a Lex Luthor en un inescrupuloso pero astuto millonario, a Lois Lane en una aguerrida periodista que bautizó al alter ego de Clark y además planteó una lucha de contrastes con Batman que llegó a durar un buen tiempo.

The Man of Steel influyó sobremanera en los comics durante los años siguientes y también en la serie animada de 1988, en Superman Animated (1996) e inclusive en la recordada Lois & Clark: Las Nuevas Aventuras de Superman. **(H.K.)**



JUICIO FINAL (1)

Pronto los editores empiezan a desconfiar del talento de Siegel y le dicen que busque algunos escritores que lo ayuden con los nuevos guiones. Las partes envueltas en la creación de nuevas historias comenzaban a chocar, y a mediados de los '40, Siegel comienza a incluir varios elementos absurdos que se alejan de la aventura pura, lo que a los editores no les hace nada de gracia. La cosa se ponía tirante, Shuster no daba abasto para dibujar la gigantesca cantidad de páginas con la que tenia que cumplir mensualmente y Siegel parecía perder el timón con las historias. Estalla la Segunda Guerra Mundial y a Jerry lo llaman del Ejército para que preste servicios. En ese paréntesis, Shuster dibuja a Superboy, una idea que Jerry había propuesto varias veces pero que le habían rechazado. Cuando Siegel vuelve de la guerra, en la National le niegan su antiguo rol como escritor en jefe de Superman y esto termina de agotar la paciencia del escritor, que estaba furioso por su bajo sueldo mientras que la editorial se hacía rica con su creación. Porque no olvidemos que había dibujos animados y seriales de radio y cine basados en Superman, que generaban miles y miles de dólares, de los cuáles Siegel y Shuster veían una porción mícroscópica. Se les venía la noche, y la finalización del contrato estaba a la vuelta de la esquina.


SUPERBOY
THOUSANDS OF FOLLOWERS OF THE GREAT SUPERMAN HAVE ASKED THE ANSWERS TO THESE QUESTIONS: "WHAT IS THE STORY OF SUPERMAN'S ORIGIN?"--AND "WHAT WAS SUPERMAN LIKE BEFORE HE GREW TO MAN'S ESTATE--WAS HE JUST AN ORDINARY BOY, OR WAS HE A "SUPERBOY?"
IN THIS STORY YOU WILL FIND THE ANSWERS TO THOSE QUESTIONS --AND, WE BELIEVE, YOU WILL LOOK FORWARD TO THE FURTHER ADVENTURES OF THE YOUTH WHO WAS DESTINED TO BECOME THE IDOL OF MILLIONS AS THE GREAT SUPERMAN! FOR THESE STORIES WILL DEAL WITH...
SUPERBOY!

Llegados a este punto hay que comentar algo. Según figura en varios lados, era Siegel quién mas se preocupaba por el futuro artístico de ambos. Shuster confiaba en su amigo y lo dejaba a él que arreglase las cosas. Esto tenía que ver con que Joe era mucho más tímido y retraído, y Jerry, debido a la temprana pérdida de su padre, estaba acostumbrado desde pequeño a salir y pelear por lo que era suyo. Siegel tiempo atrás había querido demandar a la National, pero Shuster logró apaciguar las cosas. Pero ahora la situación era extrema, y Jerry y Joe estaban a punto de ver expirar su contrato y sabían que podían terminar afuera de la National de un momento a otro. Por esos días, Jerry llamó a un abogado al que había conocido de sus días en el ejército: Albert Zugsmith, "Zuggy", y siguió su recomendación de que no importaba el papel que ellos habían firmado, tenían que demandar a la National sí o sí. Aquí aparecen los capos de la editorial por aquel entonces: Jack Liebowitz y Harry Donnefeld, dos empresarios tan poderosos como odiados en el ambiente del comic. Ellos fueron quienes absorbieron en mayor cantidad las ganancias por el personaje y quienes idearon el contrato por Superman.

Para 1946 el sueldo de Siegel y Shuster fue menor, ambos se quejaron y Liebowitz les dijo que Superman vendía menos, que había que ajustarse. Los chicos de Cleveland dijeron "basta", se contactaron con Zuggy y en Abril de 1947 demandaron a National Comics Publication por 5 millones de dólares y exigieron que les fueran devueltos los derechos por Superman. Incluso en la demanda figuraba que la National debía darles dinero por la explotación de Superboy, un personaje que se desprendía de Superman y por el que no les habían pagado un solo centavo.

DARK AGES

Ya alejado de la National y con un juicio que apenas comenzaba, Siegel pensó en crear un nuevo personaje, pero esta vez pensaba retener los derechos de autor. Los chicos de Cleveland inventaron al *Funnyman*, pero el

LOS '90: LA MUERTE LE SIENTA BIEN

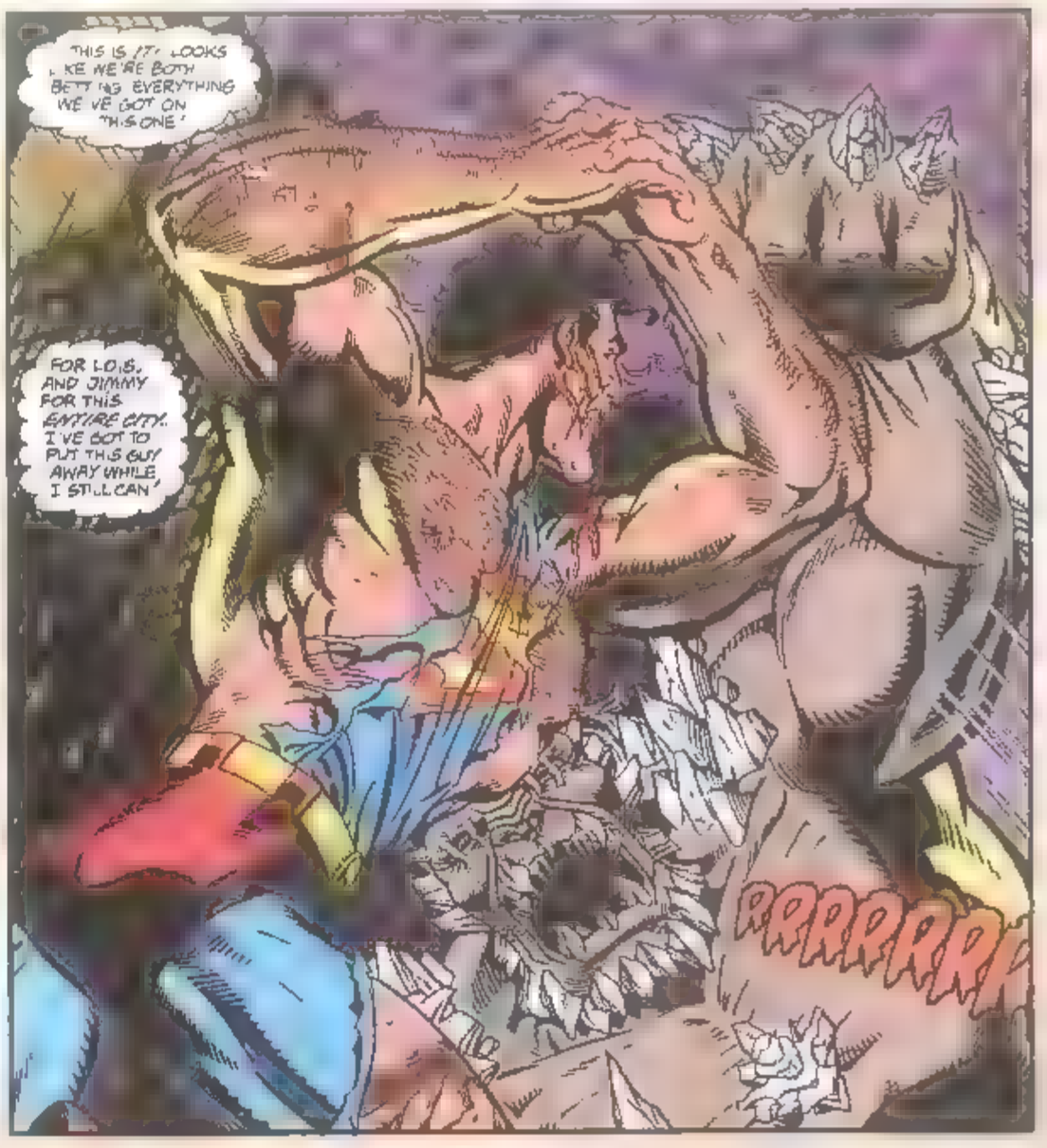
A sólo seis años del relanzamiento de Superman a manos de John Byrne, la popularidad del personaje había vuelto a caer. Y es que con cuatro títulos mensuales no había manera de mantener el interés en el kryptoniano ni siquiera incluyéndolo en todos los eventos del Universo DC.

Como por aquellos tiempos Marvel solía matar un personaje por semestre para mantener el interés en sus títulos, a algún cerebro de DC se le ocurrió hacer lo mismo. Por eso, en Noviembre de 1992 DC editó la Superman (vol.2) n°75, donde el héroe hacía su mejor esfuerzo por detener a Doomsday, una criatura alienígena que había iniciado una estampida de destrucción a través de su amada Metrópolis algunos números atrás. Al límite de su resistencia, Superman lograría finalmente detener a la criatura pero al costo de su propia vida.

Esta movida editorial logró movilizar a un mundo en el que todavía no había Internet. Desde Radio Rivadavia hasta una revista para amas de casa, en todos lados se hablaba de la muerte del superhéroe más famoso.

Y luego ocurrió lo impensable: DC comenzó a publicar las mejores historias de Superman en mucho tiempo... ¡con el personaje muerto! El Funeral para un amigo, El Reinado de los Supermanes y el Regreso de Superman batieron récords de ventas.

Y 17 años después, aún resuenan los golpes de esos titanes. Por eso hay reediciones de la historia, Doomsday vuelve de tanto en tanto y la historia fue elegida como inicio de una serie de largometrajes animados en DVD. ¿´Nuff said? **(H.K.)**


THIS IS IT. LOOKS LIKE WE'RE BOTH BETTING EVERYTHING WE'VE GOT ON THIS ONE.
FOR LOIS, AND JIMMY FOR THIS ENTIRE CITY. I'VE GOT TO PUT THIS GUY AWAY WHILE I STILL CAN.
RRRRRRR

personaje fracasó rotundamente y la serie fue cancelada en su sexto número. Lo más destacable de este comic es lo avanzado que Shuster estaba en comparación a sus últimos años en *Superman*. Joe ya había encontrado un estilo propio y se lo veía mucho mas seguro en los lápices. Finalmente, en 1948 salió el fallo del juicio: según había resuelto la Justicia, los chicos de Cleveland habían vendido todos los derechos sobre el personaje y no tenían forma de reclamar la autoridad sobre Superman, y tampoco se encontraron fundamentos que justificaran que les fueran otorgado cinco millones por parte de la National. En lo único que les dieron la razón fue en que la National había utilizado a Superboy de manera indebida. Jerry estaba enfurecido y quería apelar, pero Zuggy le dijo que no tenía caso, y que intentaría llegar a un arreglo por cien mil dólares.

La situación para ambos no podía ser peor. Sin dinero, sin trabajo, con un futuro en la industria prácticamente nulo y con un juicio fallido que les sirvió solamente para enemistarse aún más con los dueños de la pelota. Corría 1949 y la relación profesional que mantuvieron los chicos de Cleveland durante más de 15 años llegaba a su fin. Los padres de Superman se separaron y sus caminos artísticos nunca volverían a cruzarse. Fué el fin de una era.

CAMINOS SEPARADOS

Comenzaron los '50 y Shuster dibujó algunos comics para niñas dentro de Charlton, pero poco se supo de él en los años siguientes. Mientras tanto, Siegel no podía encontrar un trabajo que le interesara. Su segunda mujer, Joanne Carter, quien había servido como modelo físico para Lois Lane, le insistió al escritor que debía intentar volver a trabajar en *Superman*, y ella misma convenció a Liebowitz de que contrataran a Siegel para escribir algunos números de la serie. El empresario aceptó con recelo y así fue que el padre de la criatura se reencontró con su creación. Por el año 1959 Siegel escribió varias historias memorables y sorprendió a los lectores. Siegel exploró el costado más humano del personaje e hizo hincapié en su condición de inmigrante galáctico y en la sensación de soledad que sentía en su corazón. En 1960 Siegel escribiría una de las historias más emotivas del personaje: "Superman's Return to Krypton", una aventura en la que Kal-El volvía a su planeta natal, conocía a sus padres y sufría frente a la inevitable destrucción de Krypton. Este momento de gran inspiración le sirvió a Siegel para volver a gozar del prestigio perdido, y de permitirle a Superman reivindicarse como el héroe más importante de la industria. Siegel sentía que su vida volvía a tener sentido. De Shuster, mientras tanto, se sabía poco y nada.

JUICIO FINAL (2)

En 1966, Siegel volvió a iniciar demandas contra la National por el copyright de Superman. Lo llamó a Shuster pero este se negó a continuar una pelea a la que consideraba una causa perdida. Pero Siegel no desistió y siguió adelante. El juicio no prosperó y fue despedido de DC por razones obvias. Stan Lee, con la buena onda que lo carac-

SIGLO XXI: LAS ESTRELLAS NUNCA MUEREN

"No nos detenemos ante nada. El sufrimiento, la muerte y el dolor de tu mundo es un espectáculo en el nuestro. ¿Por qué nos excita todavía la sangre, la tortura y la angustia? Creíamos que haciendo tu mundo más violento, sería más "realista", más "adulto". Dios nos ayude si eso es verdad. Quizás, por una vez, podríamos intentar ser amables". Es difícil creer que estas palabras le pertenecen al mismo guionista de The Filth, Invisibles o New X-Men, pero es así. El propio Grant Morrison le soltaba este discurso a Animal Man en el nº 26 de su serie. Casi 18 años después, dentro de una industria que busca "realidad" por medio de una violencia exagerada y, muchas veces sin sentido, este escocés hijodeunagransiete rompe el molde con una serie fresca, divertida, que además, es éxito de ventas y críticas. Por supuesto, la cosa sería diferente si la parte gráfica no estuviera complementada por un inmenso Frank Quitely (inenarrable, merecedor de todos los premios) y los colores de Jaime Grant.

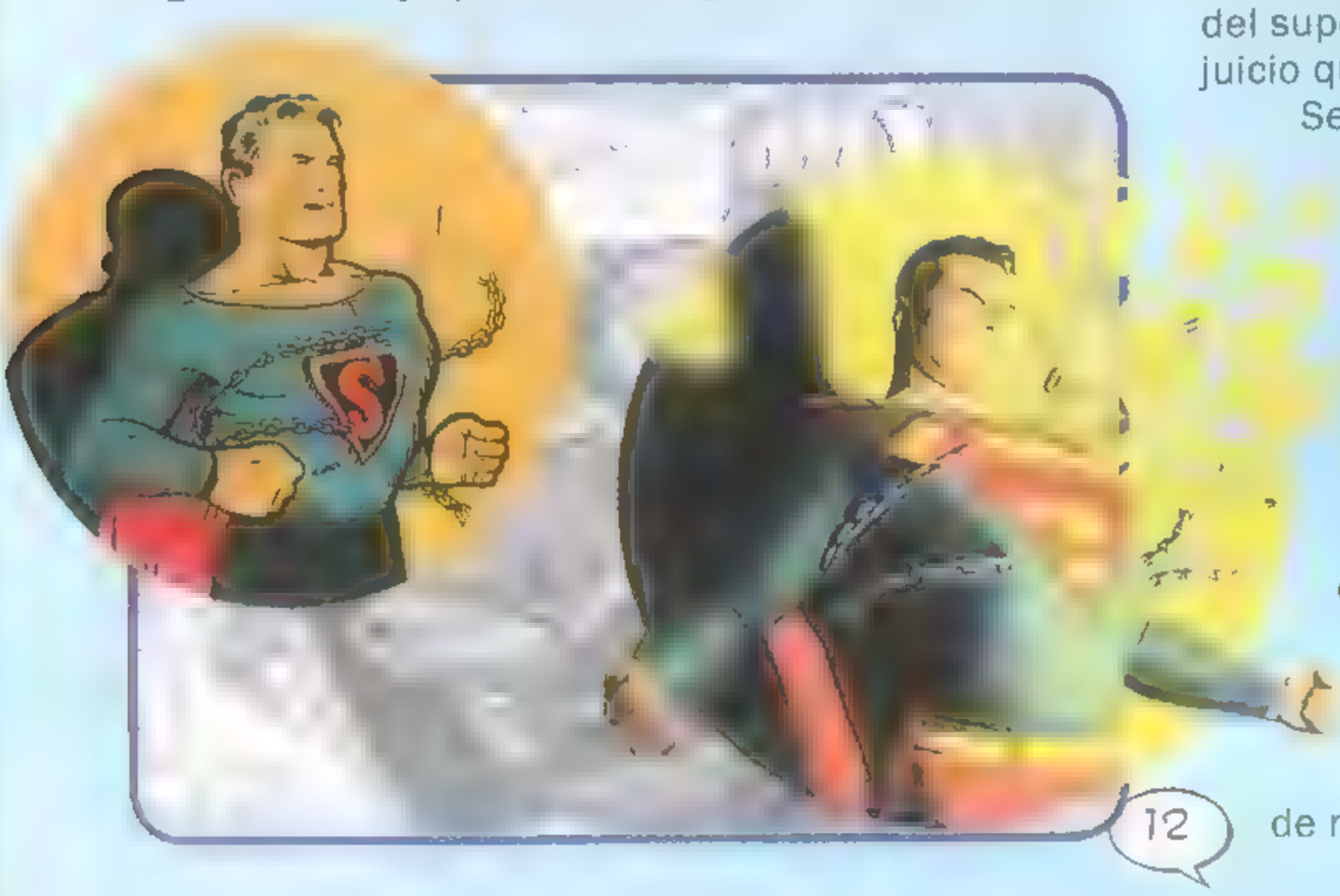
All-Star Superman vuelve hacia los imaginativos y desbocados días de la Edad de Plata, para presentar a un Superman que, además de Hombre de Acero, es héroe científico y reportero atolondrado. Enfrentado a un enemigo imposible (morirá en menos de un año debido a una sobrecarga de energía solar), Superman empieza a cerrar asuntos pendientes, se enamora, celebra la vida (y la crea). Un clásico urgente, un relato acerca de mito que ya es leyenda. Cada viñeta, cada plano, cada historia, demuestra el inmenso amor de los autores por este personaje y logran trasmitir esa emoción, esa magia...

Nunca me gustó, ni me gustará Superman, pero soy fanático a morir de All-Star. **(R.P.)**

teriza, le dio a Jerry un trabajo en Marvel como guionista, pero las ideas de Siegel no cuajaban entre los lectores de la Casa de las Ideas. Siegel rebotó durante varios años en distintas editoriales sin alcanzar nunca más algo del éxito que tuvo en sus primeros años en *Superman*.

TIEMPO DE REVANCHA

En 1975 Siegel finalmente tocó el cielo con las manos cuando recibió una llamada de los abogados de Warner para darle un fin a la causa judicial por los derechos de Superman. La película comenzaba a pre-producirse y Warner, que por esa época ya era dueña de DC, quería despejar el terreno legal para poder filmar y comercializar el ansiado largometraje. El arreglo consistía en una paga anual de diez mil dólares para Jerry y Joe, de por vida. Jerry estaba viejo y cansado y no se sentía con fuerzas para pelear por mucho, pero Jerry Robinson, quien los asesoró legalmente durante esta etapa, consiguió que la dupla cobrara de por vida veinte mil dólares anuales y que en cada comic y adaptación televisiva de Superman figure la leyenda "creado por Jerry Siegel y Joe Shuster". Luego de casi 30 años de litigio, finalmente Jerry había conseguido llegar a un arreglo y las partes lograron la paz.



EL REINO DE LOS SUPERMANES

Joe Shuster fallece en 1992, a la edad de 78 años. Jerry Siegel muere en el '96, y DC le agradece públicamente por haber ayudado a construir la industria del comic. Al año siguiente, su viuda Joanne hizo lo que Jerry en sus últimos años no quiso llevar adelante: retomar el juicio por los derechos de Superman. Dado que las leyes de copyright cambiaron, Joanne no tardó en ganar la primera instancia del juicio, en la que la Justicia le reconoció que los herederos del guionista son los dueños del 50% del copyright del Superman aparecido en la primera *Action Comics*. Pero lo jugoso del asunto es que en el futuro próximo, la familia de Siegel podría recuperar el 50% restante del personaje, por lo que Superman ya no sería propiedad de DC. Mucho se especula con qué puede pasar, pero hay que ser muy ingenuo (o idiota) para pensar que DC va a permitir que Superman se les escape de las manos. Por lo que probablemente haya dos caminos: A) DC encuentra una vuelta legal que les permita retener al personaje, o B) DC le paga una astronómica suma de dinero a los Siegel para que no pataleen más y les otorguen los derechos de Superman, y repartan las ganancias que obtenga con la comercialización del superhéroe. El tiempo dirá qué sucederá con este juicio que lleva casi 60 años.

Sea como fuere, esta es la historia de Superman. Un personaje cuyos mayores aventuras no estuvieron en el espacio, sino en los tribunales. Y la historia de dos chicos que solamente querían hacer historietas pero lograron cambiar la historia del comic para siempre. Siegel y Shuster lloraron por años el error que cometieron al vender a Superman por 130 dólares. El día que se firmó ese contrato fue el momento más importante en la vida del Hombre de Acero. Un momento que aún hoy tiene repercusión y del que todavía no se dijo la última palabra. Mientras tanto, seguimos eternamente agradecidos a los chicos de Cleveland por todo lo que nos dejaron: una de nuestras formas de arte favorita. ☑

Si buscas comics y merchandising,
tenes comiquerías.
Si además buscas asesoramiento,
o charlar y hacer amigos, tenes...

PUNTO DE FUGA

"Sos como sos, somos como vos"

Montevideo 157. Cap Fed
Lun a vier 11 a 21 Hs
Sabados de 14 a 20 Hs
Tel: 4373-3170
puntodefuga@speedy.com.ar
www.pdfcomics.blogspot.com

El último 15 de Agosto, con nuestro número anterior listo para entrar a imprenta, nos sorprendió la muerte de un amigo, un maestro, un ídolo. Logramos meter un sencillo homenaje en la editorial, pero –es obvio– con eso no alcanza para que aquellos que no lo conocían descubran, y aquellos que lo conocían recuerden, la infinita chapa, la increíble trayectoria y el talento eterno e inmortal del glorioso, querido e ireemplazable

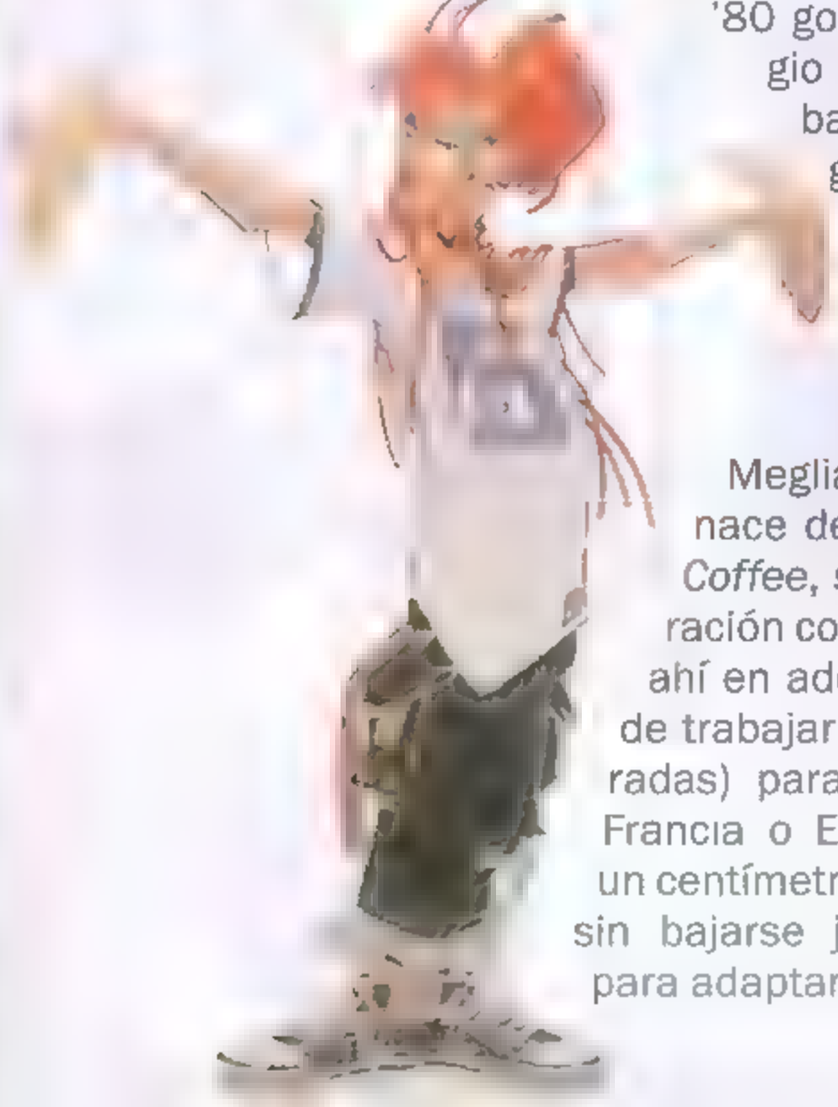
CARLOS MEGLIA

por Andrés Accorsi, Sebastián Ballesteros, Hernán Khatchadourian y Fede Velasco

BIOGRAFIA EXPRESS

Carlos Meglia nació en Quilmes, provincia de Buenos Aires, el 11 de Diciembre de 1957. Desde muy chico se interesó por el dibujo y en la Escuela de Artes Visuales de Quilmes se topó con el maestro Oswal, quien rápidamente advirtió su talento y lo llevó a trabajar como asistente suyo.

Hasta 1988, más o menos, la producción de Meglia en el campo de la historieta es, si no irrelevante, por lo menos inconstante. Son los años en los que vuelca su talento a otros dos campos en los que cosecha increíbles resultados: la ilustración (donde descolla con *La Biblia Para los Niños*) y la animación, que lo lleva a trabajar para García Ferré, e incluso en el estudio de Jaime Díaz, que allá por los '70 y '80 gozaba de un prestigio mundial y realizaba trabajos para los grandes estudios norteamericanos, como Disney y Hanna-Barbera, entre otros.



El romance de Meglia con la historieta nace de la mano de *Irish Coffee*, su primera colaboración con Carlos Trillo. Y de ahí en adelante, la vorágine de trabajar (según las temporadas) para Argentina, Italia, Francia o EEUU, sin moverse un centímetro del Estilo Meglia, sin bajarse jamás los lienzos para adaptarse a los gustos de tal o cual mercado, o tal o cual editor.

Fueron 20 años a toda máquina, con miles de páginas publicadas en todo el mundo, personajes memorables, equipos de trabajo de los que surgieron nuevas luminarias del comic, premios internacionales... Pero con sólo 50 años, la salud le jugó una mala pasada y Carlos Meglia nos dejó el 15 de Agosto de 2008. Desde entonces, la leyenda del genio inquieto, innovador, transgresor y profético no hace más que agigantarse. El legado de Meglia vivirá por siempre, en los cientos de artistas a los que inspiró con su estilo y con su particular modo de entender (y amar) a la historieta. **(A.A.)**

EL SABOR DEL ENCUENTRO

Tras finalizar la segunda versión de *La Biblia para los Niños* junto a Horacio Domínguez, Meglia se enteró de que Carlos Trillo estaba enviando material a Italia para su publicación. Entusiasmado por la idea de hacerse conocido en el exterior, Meglia llamó a Trillo para concertar una entrevista.

"A Meglia lo conocí cuando estábamos haciendo una producción grande, con Saccomanno, Viviana Centol y varios dibujantes como Mandrafina, García Seijas, Saborido, Enio, Vitacca, y otros más –recuerda Trillo-. **Creo que a Meglia me lo presentó Vitacca. Y Meglia a su vez me presentó a Horacio Domínguez con quien sigo trabajando desde entonces."**

El primer trabajo que Trillo le encargó a Meglia constaba de tan sólo ocho páginas y no era otra cosa que el primer capítulo de *Irish Coffee*. Trillo presentó al público argentino todos los trabajos que hacía para el exterior en la recordada revista *Puertitas* que comenzó a salir en diciembre de 1989. Ahí, Meglia pudo darse el gusto de ver publicado *Irish Coffee* en Argentina

"¿Existe lo sobrenatural en la vida cotidiana? ¿Puede un detective resolver sus casos gracias a un extraño poder que emana de su mente? ¿Qué otro acontecimiento al borde de la realidad es capaz de movilizar los misteriosos resortes de este héroe con aspecto de celador de secundaria?" Con estas preguntas se invitaba al lector de *Puertitas n°1* a seguir las aventuras de este detective de lo oculto, el último recurso al que apelaba el comisario Martini para resolver sus casos más difíciles.

Meglia, que estaba acostumbrado a hacer todo siguiendo las indicaciones de los editores de Record, quedó perplejo ante la libertad que le dio Trillo. "**(...) Trillo me dijo "hacé como quieras"**- contó Carlos en una entrevista de Comiqueando- **Y ahí es como que me cagó porque (...) yo tenía un montón de cosas en la cabeza. Hay que ver que es lo que yo quería. Y estuve como dos meses dando vueltas mientras hacía tapas para Cordones Sueltos en Kapelusz y los fondos de otro dibujo animado de una agencia de publicidad. Y al cuarto mes le llevé la historieta a Trillo. Y era rara, no se parecía a nada de lo que él estaba haciendo, pero Carlos me dijo "A mí me encanta". Y se la mandó a los tanos (...)"**

A los ocho capítulos iniciales de *Irish Coffee* realizados para Italia le siguieron nuevas aventuras vividas en la última página de la segunda edición de *Clarín*. Allí Irish pasó de ser un personaje de corte fantástico que resolvía casos paranormales a inmiscuirse cada vez más en una realidad que se acercaba en forma peligrosa a la ficción impuesta por esos años menemistas. De hecho Irish logra descubrir en uno de los episodios que el supuesto sucesor de Carlos I de Argentina, Julián Averna, no era ni más ni menos que un vampiro. Vaya novedad.

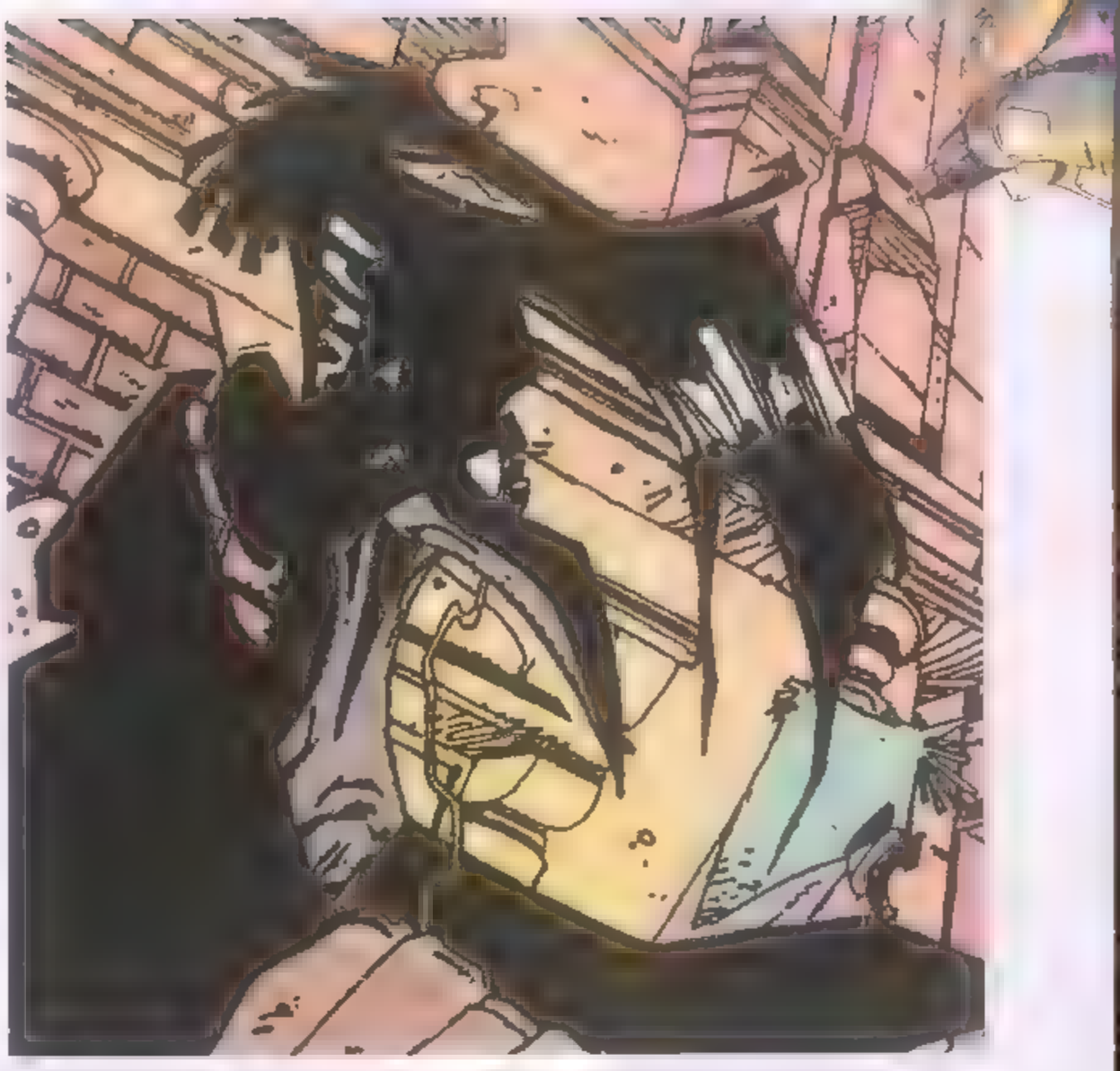
A los capítulos iniciales de *Irish Coffee* se le sumaron muy pronto (*Puertitas n°9*) los de *Big Bang*, una historieta sobre una chica llamada Betty (basada ligeramente en Betty Boop), que está perdidamente enamorada de su vecino Big, un joven que no mide más de 38 centímetros. Sin embargo, y a pesar de ser un gran seductor, él la ignora de tal manera que ella se ve obligada a idear los más estrafalarios planes con tal de hacerse notar.

Ya por esos tiempos (1992) Trillo y Meglia comenzaron a hacer *Cybersix* para el exterior a un ritmo que volvería loco a cualquier dibujante. Pero Carlos, que ya había trabajado contra reloj en animación, tenía un temple especial para estos trabajos y desarrolló un método especial para acelerar el trabajo. Lamentablemente, este ritmo lo obligó a dejar de lado varios trabajos que podrían haber llegado a ser memorables como *Big Bang* y *Livevil*, e incluso su colaboración en la serie *Batman Animated*.

"**Livevil es una vieja historieta que quedó arruinada por la velocidad con que hacíamos Cybersix y que, de alguna manera, Red Song vino a perfeccionar y a completar aunque no lo logramos del todo porque eran tres libros y alcanzamos a hacer sólo uno de 46 páginas para Soleil de Francia.**" comenta Trillo. Pero las satisfacciones que la heroína de Meridiana le trajo al dúo dejó bien en claro que el sacrificio había valido la pena.

Y me salgo por una vez del estilo impersonal con el que suelo escribir mis notas, para homenajear a este grande de grandes.

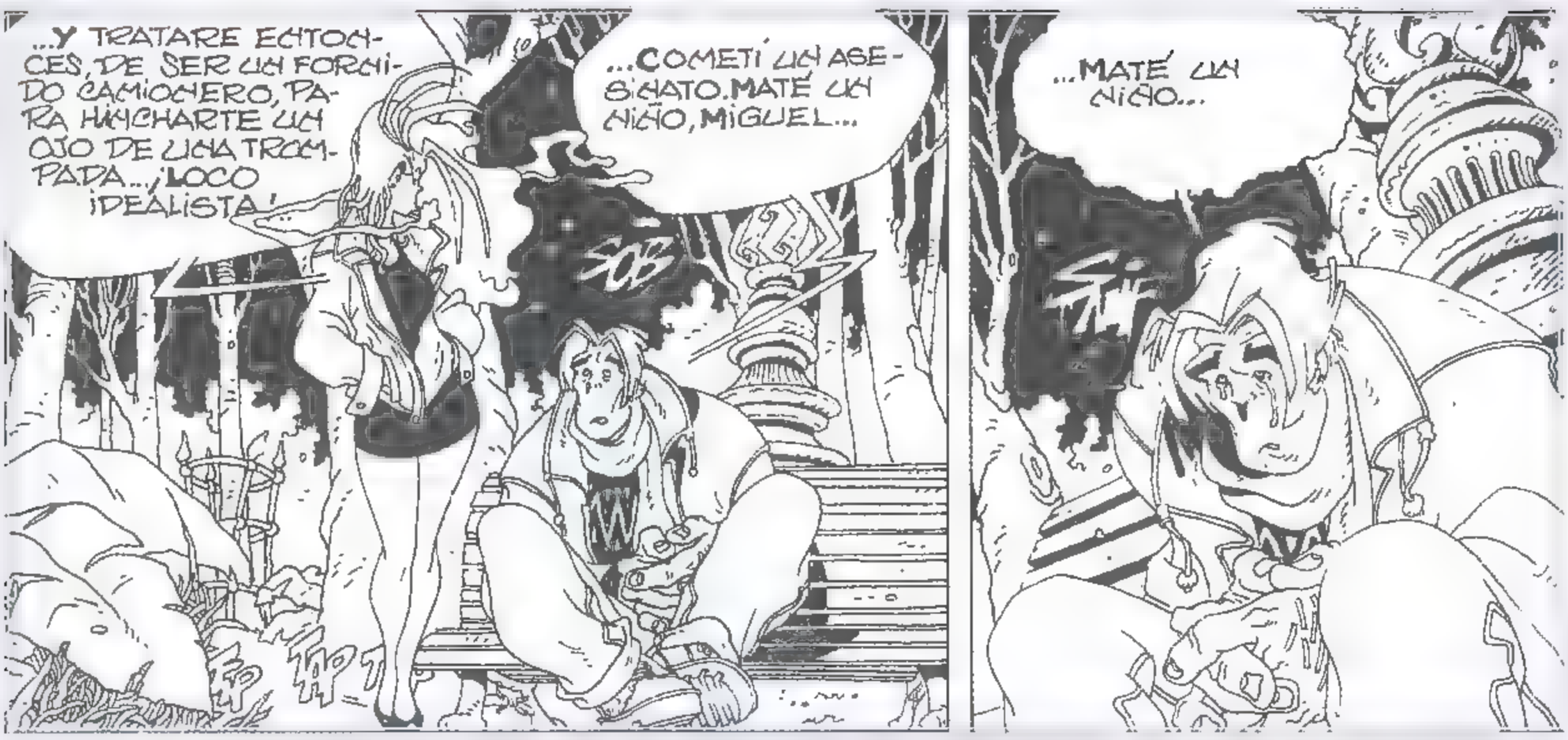
Conocí a Meglia en Fantabaires ´96. Yo trabajaba para Trillo en la librería Meridiana y él se acercó al stand con Meglia que de inmediato me colgó el apodo de "el hermano de Peleritti" por una cierta resemblanza facial que tenía yo con la modelo que había interpretado a Cybersix en la tele. Lo volví a ver recién en el año 2000 en *Billiken* y luego en el 2006 en la última sesión de un curso de Guión dictado por Trillo. Siempre me trató con la mayor cordialidad demostrando que, más allá de ser



un ídolo del dibujo, su integridad permanecía intacta. Y eso es lo que en definitiva deja una persona cuando se va, más allá de una tonelada de hojas dibujadas. ¡Hasta siempre maestro! **(H.K.)**

[illegible]

Y sí, es muy difícil hacer este tipo de notas sin meter cosas personales, porque si le rendimos homenaje a alguien es porque de cierta manera tocó nuestras vidas. Por eso, al igual que hizo Hernán acá arriba, me voy a salir un poco del estilo habitual. Y me toca hablar del *Libro de Gabriel*, que fue mi primer acercamiento a la obra de Carlos. Yo por esa época consumía básicamente los comics que publicaba Perfil, y me llamó la atención una nota sobre Batman que salía en aquel n° 27 de *Puertitas*. Si no, debo confesar,que posiblemente jamás lo habría comprado (tengan en cuenta que por ese entonces tenia tan sólo 15 años). Las primera veintipico de páginas de ese número eran la primera entrega de la novela gráfica de Trillo y Meglia y demás está decir que me voló la capocha.

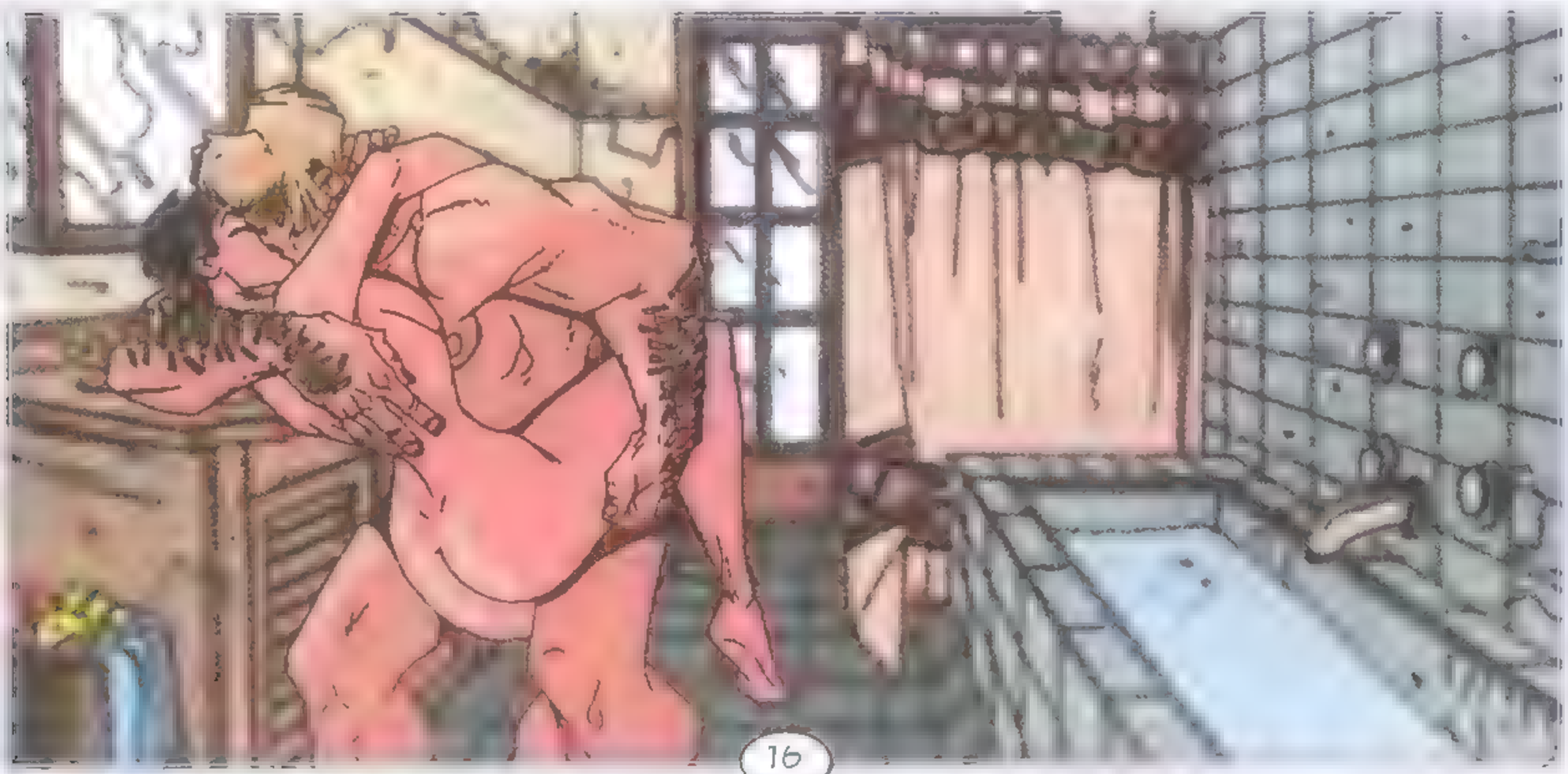

...Y TRATARE ECHTOCHCES, DE SER UN FORNIDO CAMIONERO, PARA HINCHARTE UN OJO DE UNA TROMPADA... ¡LOCO IDEALISTA!
...COMETÍ UN ASESINATO. MATÉ UN NIÑO, MIGUEL...
SOB
...MATÉ UN NIÑO...

El Libro... es la típica historia de la batalla entre el Cielo y el Infierno, pero con los personajes viviendo dentro de cuerpos humanos, por lo que visualmente se trata de un enfrentamiento entre pandillas. La trama es sencilla: Gabriel asesina por error a un niño, por lo que pierde su capacidad para volver a la Tierra si su cuerpo actual muere. Por lo tanto, con la ayuda de Rafael y de Miguel (en esta encarnación en cuerpo femenino) trata de rastrear a Lázaro, el inmortal errante (sí, aquel al que resucita Jesús en *La Biblia)* para que le revele el secreto de la resurrección y poder traer de nuevo a la vida a su víctima y de esta manera recuperar su propia inmortalidad.

Se trata de tan sólo 44 paginas, pero la obra está dibujada como los dioses. Tengo entendido que la idea era que en algún momento también existieran un libro de Rafael y uno de Miguel, para conformar una trilogía. Por desgracia, esto jamás paso debido que al poco tiempo arrancaron con *Cybersix*, lo que no le dejaba a Meglia ni tiempo para cagar y hoy ya se volvió un sueño imposible. Lo único que espero es que en esta época que está tan de moda sacar libros, a alguien se le ocurra recopilar este material, porque es una verdadera pena que la única forma de poder leerlo sea tener que rastrear esos números de *Puertitas* del '92.

La [illegible]

Veo toda la obra de Meglia y pienso en lo injusto que es que Cybersix, su obra más popular, (me niego a decir "trascendente" porque eso lo merecen varias otras) sea quizás su laburo menos personal y más irregular. Un trabajo que lo llevó a tener más de media docena de ayudantes, entre los que podemos destacar a Horacio Domíngues, Roque Vitacca, Alejandro Santana, Adriano Giolitti, Patricia Killian, Armando Da Col, Emiliano Parmeggiani, Andres Klacik, Rodríguez Uzal, Gustavo Mazali, Fabián Slongo y Ricardo Vispo, que laburaban al mejor estilo estudio de animación, en base a plantillas de modelos realizadas por Meglia, con dibujos de los personajes de frente, de costado, de arriba, de abajo. Lo mismo con los fondos, que en su mayoría ya se encontraban dibujados desde diferentes ángulos y los iban usando acorde a los encuadres que necesitaban. Es que el nivel de producción era tan bestial que hasta el propio Trillo usaba la ayuda de Fernando Calvi y Viviana Centol a la hora de escribir los guiones. Y no es para menos, ya que en el momento de mayor auge de la serie, llegaban a realizar 150 páginas por mes entre las historias cortas de 12 paginas y las novelas gráficas de 96. No por nada superaron la nada despreciable suma de 6000 páginas en los 7 años que duró la serie.



La publicación arrancó en Italia en 1992, en la revista *Skorpio*, ya que la Eura Editoriale quería competir con la editorial Bonelli, presentando un personaje fijo con historias de 12 páginas semanales. Pero la idea original distaba mucho de lo que terminó por ser el personaje.

En la idea original, Cybersix se trataba de una chica que se vestía de hombre para poder acceder al Departamento de Policía. Quería ingresar porque habían matado a su padre. Y Lucas sería su compañero de patrulla. Esta historia iba a llamarse *Black Baby* y la idea del nombre había sido de Guillermo Saccomanno. De ahí a la superheroina de Meridiana, que se viste de hombre en su identidad secreta y necesita de "la sustancia" para sobrevivir, hay un mar de distancia, pero las idas y vueltas de la idea la fueron mutando hasta convertirla en lo que fué.

El ritmo de publicación semanal se mantuvo hasta el '96, con un total de 117 capítulos de 12 páginas publicados. Pero es a partir de Noviembre de 1993 que, debido al gran éxito de la serie, la editorial les empieza a pedir a Trillo y Meglia álbumes de 96 páginas mensuales en un principio y más tarde bimestrales, los cuales saldrían por los próximos 5 años hasta alcanzar el volúmen 45, en el cual la serie terminaba con un final abierto. También se publicó en Francia, en España y, por supuesto, en nuestro país, donde arrancó en el n° 33 de la revista Puertitas, para más tarde tener algunos especiales en formato comic-book. Por desgracia, nunca le fue demasiado bien y la publicación nunca pasó de esos pocos episodios, más algunos que salieron en la etapa clásica de Comiqueando, entre los n°s 10 y 19.

Pero la criatura de Von Reitcher no se privó de nada, y como si no le alcanzara con esa cantidad animal de historietas, se dio el lujo de pasar dos veces por la pantalla chica. La primera fue en la televisión local, en la patética serie protagonizada por Carolina Peleretti, en 1995. Y después, la maravillosa serie animada canadiense del '99, que tan sólo tuvo 13 capítulos, pero que alcanzaron para que todos nos quedáramos con ganas de ver mucho más. **(F.V.)**

PROFETA EN TIERRAS EXTRAÑAS

La historia de Carlos Meglia en el mercado americano está bastante ligada en sus inicios al señor Humberto Ramos. Este dibujante mexicano se declara fanático de su obra y esto se nota en su estilo de dibujo suelto y divertido. Corría el año '98 y Ramos gozaba de gran popularidad con su título *Crimson* (el de las aventuras de un vampiro llamado Alex Elder), dentro de la línea Cliffhanger de la editorial WildStorm. El momento de Ramos llega a su climax cuando, para un especial de *Crimson*, le dan luz verde para elegir a cualquier artista a quien quisiera encargarle esas páginas. El mexicano ni lo duda y se pone en contacto con Meglia por teléfono. Así comienza a tomar forma el especial de Scarlet X (una minita pelirroja que cazaba vampiros) para salir en 1999, con un guión choto de Brian Augustyn. *Blood on the Moon* nos cuenta la historia de esta chica junto a Joe, un vampiro de la serie cuyo origen conocemos en estas páginas. El trabajo de Meglia es muy bueno y queda como una gran carta de presentación para el argentino, que muestra su estilo dinámico y alegre y entrega a tiempo, cosa que para los americanos es casi más importante que saber dibujar.

Poco después, vuelve a sonar el teléfono del estudio de Meglia: *WildCats*, el primer título del sello WildStorm (creado por Jim Lee), necesitaba un dibujante para un número. Y uno rápido, que entregara en un plazo aproximado de 20 días una historia de 22 páginas. Así es como Meglia acepta el trabajo y redondea un número que

no terminó de gustarle. ¿Es malo? No, simplemente con un plazo tan jugado el artista tiene que usar un par de fondos de otras historias, apurar el trámite y no dedicarle el tiempo que debería haber usado en otras circunstancias. Tampoco suma un tibio guión de Scott Lobdell que retoma al ex-WildCat Warblade en una lucha sangrienta contra el villano Pike (¿a alguien le importa esto?).

Tiempo después, llegaría el momento de *Monsterworld*, otra idea de nuestro amigo Lobdell. Meglia le pone toda la onda a una historia de cuatro astronautas que deben estar criogenizados en un largo viaje para despertar una vez que lleguen a la edad adulta, mientras son educados por una computadora. El tema es que algo sale mal y despiertan con diez años de edad, para caer en un planeta lleno de vampiros, hombres lobo y otros monstruos clásicos. Las pilas que le pone Meglia a este trabajo se pueden ver en las maravillosas páginas recontra expresivas, con fondos laburadísimos y un cuidado en la narrativa que debería ser la envidia de

muchos artistas. Por supuesto, mientras todo el mundo se pregunta de dónde salió un tipo tan talentoso (y Joe Madureira le tira rosas desde el correo de *BattleChasers*), Meglia pone el grito en el cielo por los terribles colores que le tocan en el primer número de la miniserie. Tal es así que cambian a los coloristas para el segundo. Pero Lobdell y los editores pasan a darle muy poca bola a la historia y terminan todo con fritas. Incluso el guión del cuarto número (el último) no llega a las 22 páginas y le dan luz verde a Carlos para estirar y rellenar con pinups. Ante esta falta de interés, el artista delega parte del número tres y casi todo el cuatro a sus ayudantes, harto de semejante falta de profesionalismo. De todas formas, el romance con WildStorm seguiría vivo con algunas portadas (cabe destacar el primer número de *Thundercats: Hammerhand´s Revenge*, de 2003, que te parte la polla) bastante buenas...

HACE POCOS AÑOS EN UNA GALAXIA CERCANA

Luego de sus primeros trabajos en WildStorm llega una llamada de Dark Horse para un rellenito: dos números de *SpyBoy*, la serie escrita por Peter "todas las disciplinas" David y arruinada por los dibujos de Pop Mhan. El trabajo de Meglia es tan, pero tan bueno, que Mhan temió por su vida y hasta encaró al artista en la convención de San Diego con un "no me escupás el asado". Carlos terminó por pegar buena onda con Mhan y disfrutó laburar con el gordo David. Un porotito más, justo al mismo tiempo en que le encargan mas trabajo para Dark Horse: una miniserie de *Star Wars*.

Este trabajo es importante por dos motivos: parece ser un laburo que Meglia disfrutó muchísimo, pese a no ser fan del universo de los Jedis, y además, es la primera vez que labura con el guionista que más lo cebó en toda su carrera norteamericana: Mike Kennedy. Y su guión es maravilloso, dinámico y divertido. Un Han Solo onda animated, un Chewbakka anoréxico, Lando Calrissian y Bobba Fett, una cacería, algunos Hutts y mucho espacio se dan cita en los cinco números de *Star Wars Underworld: The Yavin Vassilika*. Esta vez, nada pudo hundir esta miniserie maravillosa, sólida y divertida que demuestra en todas su páginas que poner a un par de grossos a jugar con las licencias de George Lucas puede dar una mini-obra maestra de esas que valen la pena.

Sip, en un comic de Dark Horse. Increíble pero real. Ah, también hay una historia de 22 páginas para *Star Wars Tales*, protagonizada por Lando.

Tiempo después, llegaría su maravilloso *Superman/ Tarzan* (2003) también para la editorial del caballito. Esta miniserie escrita por Chuck Dixon es un Elseworlds donde la aparición de la nave que trae a Kal-El del espacio exterior interrumpe un motín en el barco donde se encuentran los padres de Tarzan que, en lugar de terminar en Africa tienen a su hijo en Inglaterra. De esta forma, tenemos a un "Tarzan" sin la selva, algo amargo y retraído, y a un "Superman" criado por los monos, que comienza a descubrir su origen. Otra vez el arte derrocha talento por todos lados: una de las mejores selvas que se han dibujado en años, un Superman grandote deformado totalmente en joda.. y otra vez estamos frente a una obra cuyo guión no está a la altura y levanta muchísimo con el dibujo de Carlos. No la pudieron arruinar ni con la horrible tapa de Jason Pearson para el TP.

INFINITA CHAPA

Terminaba el año 2001, el mundo se iba a la mierda, se devaluaba el peso, todo mal. Meglia se va con su familia a España y entre todo este kilombo, gracias a su *Superman/ Tarzan*, pega unos numeritos de *Adventures of Superman* escritos por Joe Casey, que salen en 2002. Meglia dibuja el n°603 y sólo un par de páginas del 604, porque DC le pone otros verduleros para terminar el número y queda bastante feito.

La historia trae de vuelta al Crime Syndicate of Amerika y si bien no pegó mucho, está más que buena.

Otro trabajo menor de Meglia son los n°s 19 y 20 de *Elektra* (escritos por Greg Rucka), cuyo único mérito es la interpretación dinámica (y culona) que el maestro hace sobre la asesina ninja Milleriana, y que recibió inmerecidos palos por parte de los fans. El romance de Meglia con Marvel quedó trunco antes de empezar.

De nuevo en DC y de nuevo junto a Mike Kennedy (al que él mismo recomendó), el maestro encara su laburo más importante para los americanos y sin las presiones de laburar en la serie mensual, se toma un añito y medio para completarlo. Se trata de la graphic novel *Superman: Infinite City* (2005). La historia tiene roscas políticas, humor, y juega con elementos típicos del kryp-

toniano (Lois desaparece y Superman va al rescate, hay universos de bolsillo, machaca) en una obra muy buena y redondita que es sólo una excusa para que Meglia se suelte y pele todo lo que tiene para cerrarle la boca a los que no entendían quién era este tipo que dibujaba "cartoons". Desde los elaboradísimos fondos, hasta los colores (compu, acrílico, lo que venga), las figuras re-contra expresivas, la narrativa bien dinámica, esta novela de 96 páginas es una delicia para los sentidos y una demostración de lo que puede hacer el artista cuando le toca una obra en la que está involucrado y a gusto.

Infinite City es el último trabajo de Carlos Meglia para el mercado americano, un broche de oro para la divertida salvajada que son el puñado de números donde este genio jugó, se divirtió y dejó su hermosa marca personal. Un legado de este profeta en tierra ajena. Un grosso. **(S.B.)**

LEZ-VOUS FRANC

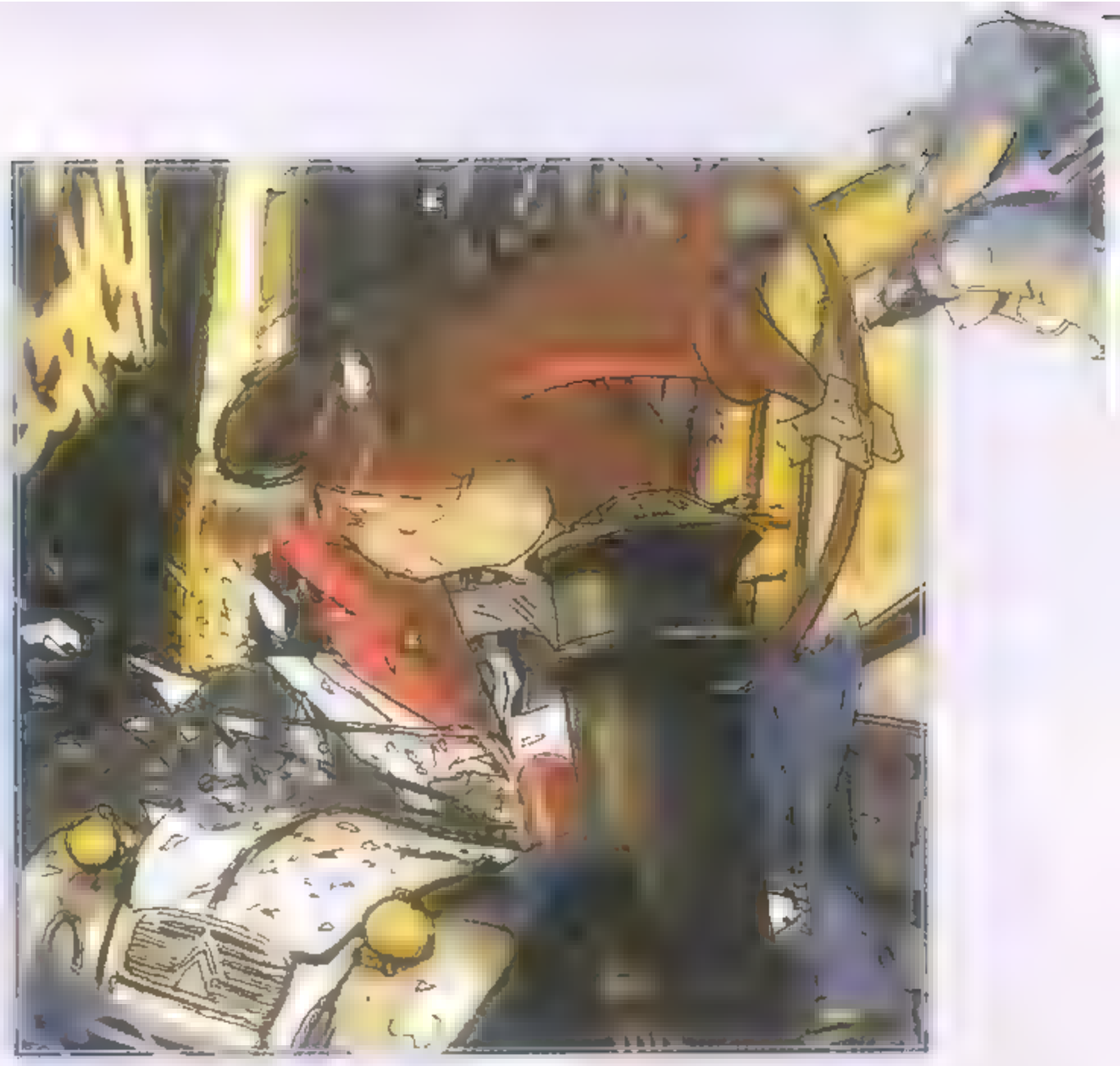
Y, no... La verdad es que Meglia de francés no hablaba un carajo... Por suerte Soleil, la editorial que lo convocó en 2005 (cuando Meglia residía en las afueras de Barcelona), tiene en su staff a coordinadores que hablan castellano.

La primera editorial francesa que lo contactó fue Humanoides Associés, en 2004. Así surgió *La Dette*, un unitario breve que se estrenó en el n°11 de la *Métal Hurlant* yanki, para luego reeditarse innumerables veces (incluso en *Fierro*). Tras esa colaboración, la editorial le ofreció a Meglia un contrato por tres álbumes para una nueva saga junto al mítico Alexandro Jodorowsky (autor del guión de *La Dette*), pero cuando recibió los guiones, estos no venían firmados por el maestro chileno. Meglia pidió explicaciones, los editores franceses no se las dieron, y el argentino se bajó del proyecto.

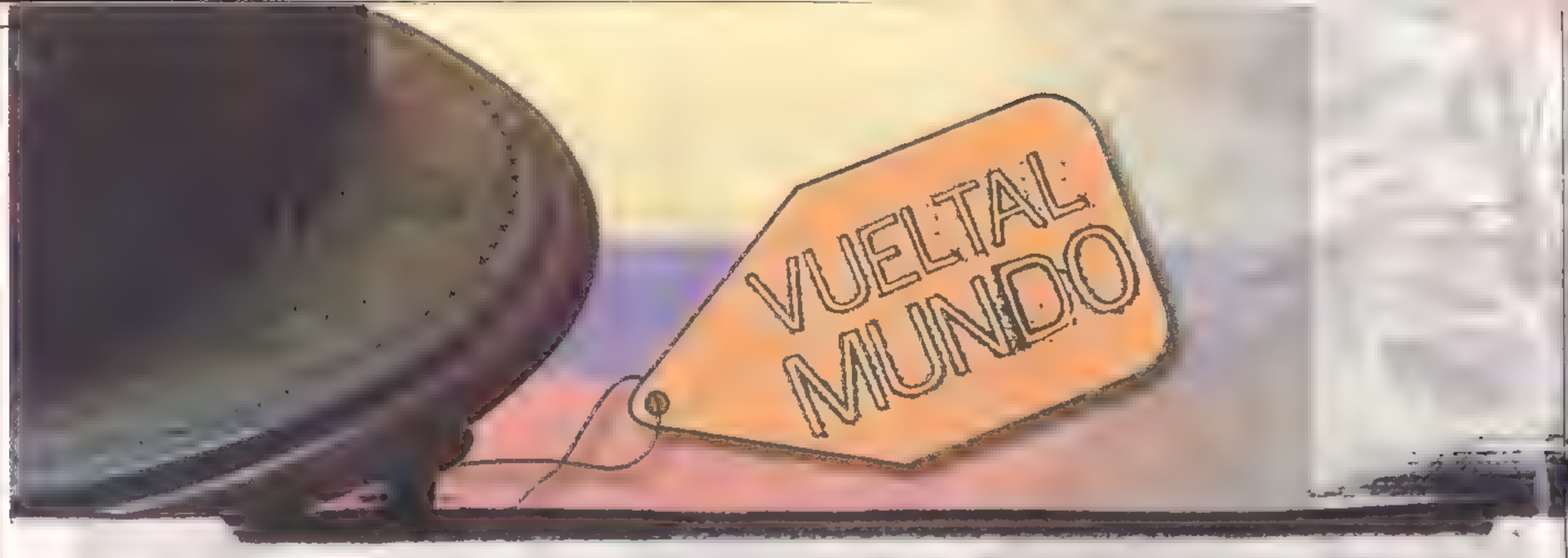
Al año siguiente, viajó de Cataluña a Francia y esta vez le fue mucho mejor: aterrizó en la ascendente editorial Soleil, y enseguida quedó al frente de la faz gráfica de *Cañarí*, una nueva serie creada por el hiper-taquillero Didier Crissé. Cañarí es una chica aborígen, que vive en el México pre-colombino, en una tribu donde hay shamanes y brujos por doquier, de modo que –conjuros mediante– se abren las puertas a las más fantásticas aventuras.

A Meglia le encantaba dibujar selvas y enormes felinos, así que en *Cañarí* sencillamente la descosió. Trabajó casi sin asistentes y le sacó un provecho impresionante a la posibilidad de colorear él mismo las historietas en su computadora. El primer tomo de *Cañarí* se editó en 2006 (con Meglia ya regresado a Buenos Aires) y fue un éxito enorme para Soleil. En el segundo álbum (editado a principios de 2008) el guión de Crissé afloja un poco, pero el dibujo de Meglia mejora aún más. Tanto que, poco después de aparecido ese tomo, Crissé anunció que abadonaba la serie y recomendaba a Soleil poner al propio Meglia a cargo del guión del tercer tomo. Meglia jamás había escrito un comic, pero aceptó el desafío, aunque no llegó a completar el guión para ese (hoy poco probable) tercer libro de *Cañarí*.

Con Meglia de vuelta en Argentina y con la producción de Trillo volcada principamente al mercado francés, era casi inevitable una nueva colaboración entre ambos capos. Soleil fue la encargada de que finalmente viera a la luz *Red Song*, nueva versión de un viejo proyecto que los autores arrastraban desde fines de los '90, y que estuvo cerca de ser comprado por Disney. El primer tomo de *Red Song* se lanzó un par de semanas antes de la muerte de Meglia y está muy claro que es apenas la presentación de la trama y los personajes. Por supuesto, la continuidad de la saga está en dudas, no así el interés que despierta entre los fans de la dupla Trillo-Meglia.



En el primer tomo de *Red Song*, Meglia se luce (como siempre) a la hora de dibujar niños, mete homenajes a André Franquin y extrema el recurso de repetir dibujos para avanzar más rápido. No sólo los fondos, sino incluso las caras y poses de los protagonistas y los villanos, algo que podría jugarle en contra, pero que Meglia utiliza a su favor para mantener un control molecular del timing del relato, todo un desafío cuando el guión no escatima en secuencias dialogadas ni en páginas de 10 viñetas. Y cuando estalla la acción, agarrate, porque Meglia se zarpa MAL. Pensado como un nuevo comienzo, el primer álbum de *Red Song* resulta ser un final a toda orquesta para la obra de este monstruo sagrado del Noveno Arte. **(A.A.)** ☑



Una historia caótica

Como es habitual en gran parte de la historieta sudamericana, las primeras viñetas colombianas surgen como imitación de las ya afianzadas y populares tiras cómicas estadounidenses. Es así como, en 1924, empieza a publicarse en el vespertino *Mundo al Día*, *Mojicón*, una adaptación del *Smithy* del *Daily News*, a cargo de Adolfo Samper. Dibujante, diseñador y hábil caricaturista, el polifacético Samper deja su impronta artística en muchas de las revistas de la época, y continúa haciendo historieta durante la década del '40. Primero en el semanario Sábado, y luego en *El Liberal* dibuja las tiras *Don Amacise* y *Misiá Escopeta*, las primeras basadas en escenarios y situaciones netamente autóctonos. Ambos personajes, acompañados por un elenco de figuras tomadas de la vida cotidiana, calan hondo en los lectores, a tal punto que *Don Amacise* llega a tener su propia revista por un corto tiempo. Por esa época también aparecen algunas publicaciones para chicos como *Merlín, Michín y Cromos*, en cuyas páginas se narró en viñetas la historia de Colombia.

El salto cualitativo de la historieta colombiana llegaría en 1962 con la aparición de *Copetín*, de Ernesto Franco. Publicado en el periódico *El Tiempo* (más tarde aparecería también en *El Espectador* y en la revista *Vea*), la historieta cuenta las andanzas de un gamín (un niño de la calle, sucio y, por lo general, agresivo) a quien Franco dota de humor y picardía –el propio autor ha reconocido que su personalidad y su aspecto le fueron inspirados por *Dennis, the Menace*–. Con una vida editorial de más de 30 años, Copetín (junto con sus amigos Caracaucho, Cala y Vera, y sus novias Querubina y Bombardina) es el primer personaje local en alcanzar una repercusión masiva.

El éxito de *Copetín* motiva la organización, en 1967, de la Primera Muestra de Dibujantes de Historieta, de donde surge la efímera revista *Super Historietas*. Allí se publican *Makú*, de Jorge Peña; *El Dago*, de Carlos Garzón, y *Cirilo*, de Ricardo Gonti, entre otros. Por esa misma época aparecen también las publicaciones de la flamante Ediciones Colombia: *Mundo Maravilloso, Fabulandia y Futurama*.

La década del '70 vería un auge del género histórico, con la inclusión de personajes relevantes de la tradición colombiana. Para *El Tiempo*, Garzón recrea las aventuras del indio *Calarcá*, basadas en los textos del cronista franciscano Fray Pedro Simón. Garzón, con un trazo muy influenciado por Burne Hogarth, cede luego de un año el lápiz a Jorge Peña, para ir a trabajar en las series norteamericanas de *Star Wars* y *Flash Gordon*. Eventualmente, Peña también estaría ligado a los EE.UU., ilustrando la versión local en historieta de *El Hombre Nuclear*. Como contraparte a *Calarcá*, *El Espectador* publica *La Gaitana*, de Serafín Díaz, basada en otro histórico personaje de la resistencia indígena contra los conquistadores; y en *El Pueblo* de Cali, surgen *Ibana* (con guiones de M. Puerta y dibujos de McCormick), y *Teniente Colombiano* y *El Castillo de los Frailes*, ambas a cargo de Valverde.

Revista ACME Comics

El Tiempo también organiza un concurso de tiras cómicas, en el que resultan ganadores Mau, con *Aprenda a Dibujar* y Barti, con *Clubman*. A finales de la década surgen las primeras publicaciones underground, como *Mala Compañía* (de Oscar y José Campo) y *¡Click!*, realizada por el colectivo de artistas del mismo nombre. Estas revistas incorporan nuevas temáticas y géneros por fuera del costumbrismo y la recreación histórica, como la crítica social, la sátira y la ciencia ficción, entre otros. Aparecen aquí también los primeros estudios teóricos sobre el medio.

Los años '80 continúan la tendencia iniciada a fines de la década anterior, con un notable incremento en la producción. El suplemento dominical de *El Espectador* relanza su sección de historieta, que ahora se transforma en una revista independiente, *Los Monos*, dirigida por Jorge Peña. Allí publican, entre otros, Bernardo Ríos, Diego Toro y Elena María Ospina. También se destacan las historietas de corte político de Jorge Duarte. Otras publicaciones relevantes de la época son la antología *W.C.; Fuerzas Extrañas*, de José Juliao y Armando Rosales; y el humorístico *Montecristo*, basado en un popular programa de radio. También por el lado del humor gráfico, Jorge Grosso y Quir crean la tira *Querubín*, que luego tendría su propia revista, apoyada por el *Taller de Humor*.

Pero son los '90 los años en los que la historieta colombiana entra en plena ebullición, furor que, lamentablemente, se aplacaría con el fin de la década. Entre una gran profusión de revistas (*La Tiradera, El Bus, Agente Naranja*) se destaca sin duda *ACME*, fundada por Bernardo Rincón, Leocomix y Pepe Peña, donde

Don Amacise, por Adolfo Samper

Un gran número de artistas, una producción errática y muy poca trascendencia por fuera de sus fronteras son las marcas que definen al comic en este país, que, como su pueblo, la pelea desde abajo, con ansias siempre renovadas de avanzar. Con un ritmo de cumbia de fondo, nos metemos a recorrer el intrincado camino de

AEREA

LA HISTORIETA EN Colombia

por Javier Hildebrandt

convergen muchos de los jóvenes autores del momento (Quiló, Rosales, Alzate Jurado, José Sanabria, el colectivo Plan 9, y otros). Tiempo después, algunos de estos artistas emigran para fundar otra importante revista, *TNT*. Es digna de mención también la publicación satírica *Zapele Pelele*, de gran éxito entre el público.

En 1997 surge *Aleida*, creación del dibujante Vladdo para la revista Semana. La protagonista es una reflexiva mujer cuyos pensamientos abordan cuestiones de género, la vida en pareja y la sociedad actual, en un tono muy similar a las *Mujeres Alteradas* de Maitena. La excelente respuesta de los lectores lo demuestra el tomo recopilatorio editado en 2007, con motivo de su décimo aniversario de publicación.

fanzine "Sacro", de Andrés Montealegre y Jean Paul Bahn

La cantidad de fanzines también va en aumento con el correr de los años (*La Piquiña, Magnético, Arte Aparte, Sudaka, Fanzín Fanzón*, y siguen las firmas), junto con la aparición de nuevos encuentros y convenciones (Ferias & Fiestas Mundiales del Cómic, el I Salón de Historieta y Caricatura, Comic Bajo Tierra), más la cátedra de historieta en la Universidad Nacional de Colombia dictada por Rincón, y el galardón en 1996, en Lucca, de la tira *El Gato*, creada por el argentino Daniel Rabanal. Sin embargo, a pesar de esta creciente motivación por el Noveno Arte, el desinterés de las instituciones culturales, y en varios casos la persecución y la censura, llevan a que esta pequeña llama se apague con rapidez. Los últimos coletazos de este auge se ven a principios del Siglo XXI, con el surgimiento de nuevas revistas (*Comic Bus, Teléfono 4, Revólver, el colectivo Cara de Perro*), fanzines (*Transhumantes, Dimensia, Sacro*) y el importante libro teórico *La Biblia Shock del Cómic*, de Pablo Guerra, que alcanza un notable éxito de ventas.

Triste presente

Algo que queda claro al repasar esta historia, es –salvo contadas excepciones– la falta de continuidad en la producción de los historietistas: muy pocos autores han tenido una constancia en su trabajo, y la carencia de cohesión entre una generación de artistas y la subsiguiente deriva, claro está, en la imposibilidad de generar una tradición historietística. Distinto es el caso del humor gráfico y la caricatura, donde los colombianos cuentan con un rico acervo y un alto nivel de calidad.

En la actualidad sobreviven algunas publicaciones, como el folletín gratuito *Robot Comics*, creado por Truchafrita (Álvaro Vélez) para promocionar sus revistas (y en donde da cabida también a otros autores), *LarVa y Colombian Trash*. Es para destacar también la excelente antología virtual *vinagreta.net*, que agrupa a muy buenos autores de la escena indie colombiana (el señor juanito, Joni B, Max Moskú, Will), junto con invitados de otras latitudes.

Los aficionados a la historieta en Colombia son pocos y dispersos, al igual que el material extranjero que llega a los kioscos y a las escasas comiquerías (DC, Marvel y algo de manga). También pueden conseguirse algunas de las ediciones europeas de Norma en cadenas de librerías. Algunas convenciones, como Calicomix o el Salón del Manga y la Historieta de Medellín intentan mantener vivo el interés, pero con escasa regularidad.

En resumen, aunque puede presentirse una tímida atención gracias a la difusión que proporciona Internet, los comiqueros colombianos, al igual que su historieta, todavía necesitan tiempo y continuidad creativa para avanzar hacia el futuro con paso firme. ☑

gracias a Joni B y Bernardo Rincón por la colaboración

Cuadernos del gran jefe, por Álvaro Vélez

ETERNAMENTE RELEGADO A LA SEGUNDA LINEA DEL PANTEON MARVELIANO, ESTA INTERESANTISIMA CREACION DE STAN LEE Y STEVE DITKO ACUMULA 45 AÑOS DE COMICS BAJO LA CAPA. A VECES CON SERIE PROPIA, OTRAS COMO MIEMBRO FUNDADOR DE LOS DEFENDERS Y A VECES SIMPLEMENTE COMO INVITADO EN OTRAS COLECCIONES. LA MAGIA SIEMPRE ESTA. PREPARATE PARA UN VIAJE ASTRAL POR LA EXTRAÑA HISTORIA DEL

DOCTOR STRANGE

por Andrés Accorsi y Hernán Khatchadourian
Ilustración de Quique Alcatena

EL YING Y EL YANG

Cuando uno piensa que el Dr. Strange comparte creadores con Spider-Man, pareciera que Lee y Ditko se hubiesen planteado un juego de opuestos. Les había ido bárbaro con un héroe pensado para lograr en el acto la identificación de los fans: un adolescente nerd, perdedor, sin un mango, con identidad secreta, cuyas aventuras transcurren en una New York 100% reconocible, y dejan margen para la telenovela y la comedia. Un año después buscaron repetir el éxito con un cirujano exitoso, cuarentón, fachero, cagado en guita, sin identidad secreta, cuyas aventuras transcurren en dimensiones místicas 100% imaginarias y casi sin elenco de personajes secundarios, de modo que (por lo menos al principio) no hay espacio ni para el romance ni para la comedia. Y encima, mientras uno usaba la jerga de los adolescentes del momento, el otro musitaba conjuros limados con nombres como Agamotto, Cyttorak, Raggadorr y Watoomb. Lo único que une a Spider-Man y el Dr. Strange es el viejo axioma del poder y la responsabilidad: los dos aprenden rápido (y con dolor) que las habilidades sobrenaturales no dejan espacio para el egoísmo y el "no te metás".

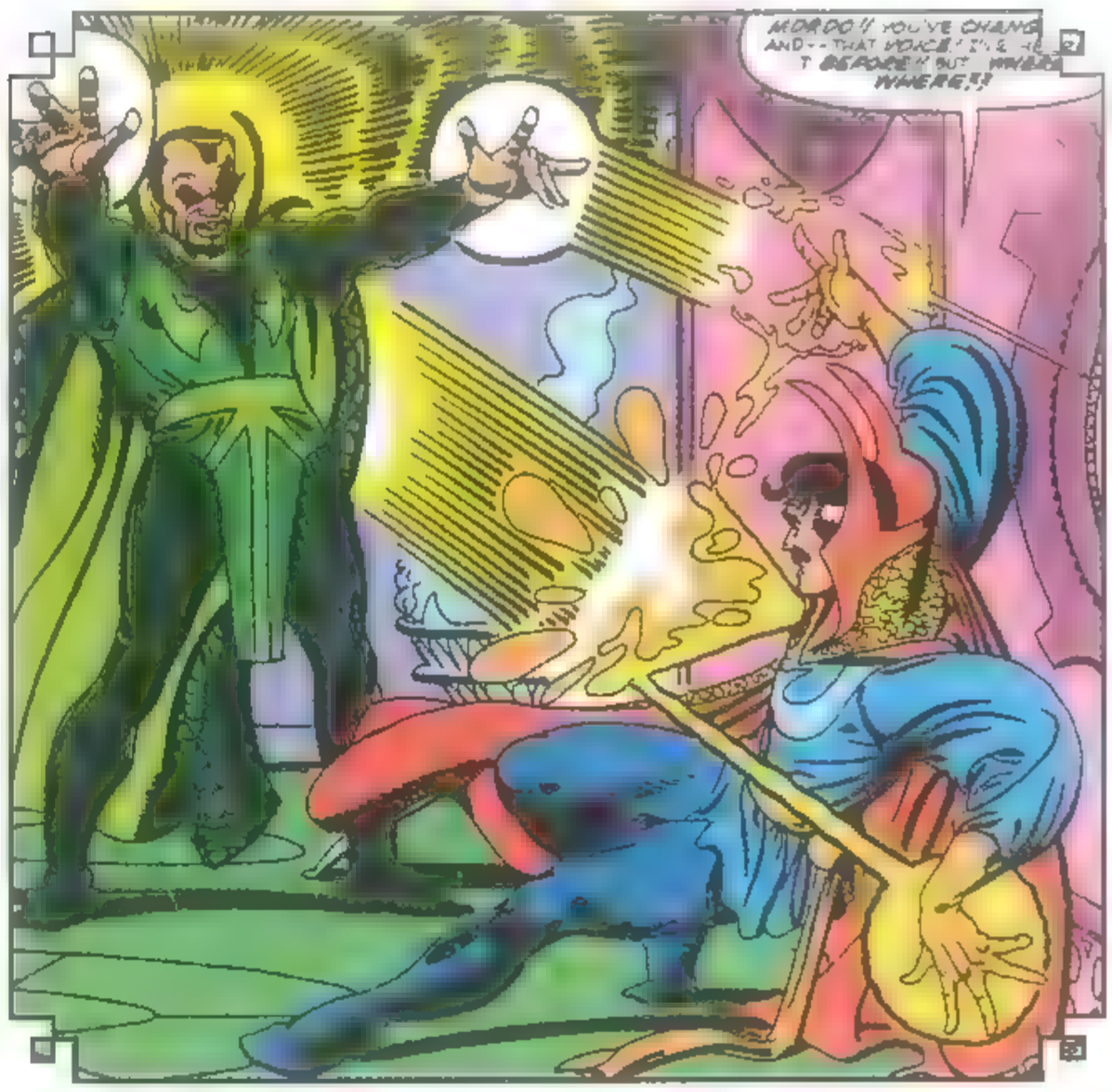
Pero incluso con poquísimas chances de pegar entre los fans de Spider-Man, el Dr. Strange logró, con su debut en *Strange Tales n°110* (Jul.1963) la suficiente aceptación como para convertirse en uno de los protagonistas fijos de la revista, donde de a poquito y con apenas 10 páginas por mes, Lee y Ditko comenzaron a desarrollar todo un universo, casi en paralelo al Universo Marvel, en el que la lógica e incluso la estética de las aventuras se parece poco y nada a la matriz que surge de *Fantastic Four* y pronto engloba a casi todos los títulos de la editorial (de hecho, hasta Julio de 1965 media *Strange Tales* tenía como protagonistas a Johnny Storm y Ben Grimm).

Pero así como el Tordo no pegaba entre los fans de Spider-Man, sí pegó muy fuerte en otro grupo de lectores al que Lee y Ditko no habían tomado para nada en cuenta: los hippies. El delirio gráfico que pelaba Ditko cada vez que tenía que dibujar dimensiones místicas, esos paisajes desbordados de imaginación, con texturas extrañas y geometrías improbables (complementados luego con colores estridentes) constituían una experiencia cercana a la psicodelia sesentosa, que sumada a la onda pacifista (porque Strange rara vez revoleó un roscazo) y la presencia fuerte de Oriente y su filosofía, terminaban de redondear un paquete muy atractivo para aquella juventud lisérgica y rebelde que a mediados de los '60 buscaba opciones por afuera de lo convencional.

LIBROS DE LA MAGIA

Y Dr. Strange sale a dar pelea. Con lo puesto, porque su elenco de personajes secundarios se reduce a su viejo maestro, The Ancient One, que lo aconseja de vez en cuando; y a Wong, su parco criado oriental, que tardará muuuuchos en años en pelar algo de chapa. Incluso con pocos villanos: en su primera etapa (hasta 1969) Strange se enfrenta siempre a los mismos cuatro o cinco enemigos, obviamente con Dormammu a la cabeza, más Nightmare, Satannish, Umar (hermana de Dormammu) y el Barón Mordo, que es algo así como el negativo del propio Strange, pero con mucha menos personalidad.

De todos modos, el principal enemigo de la serie son las 10 páginas en las que Lee y Ditko tenían que plantear y resolver una historia. Por suerte, se rebelan a este condicionamiento y ya para la *Strange Tales n°126* empiezan las epopeyas que se extienden a lo largo de varios episodios (algunos con un cierre parcial y otros con cliffhangers grandilocuentes) para llegar a arcos de más de 140 páginas



de extensión, de inusitada complejidad para la época.

El episodio de *Strange Tales n°143* (por supuesto en el medio de una saga compleja, que entrevera al Doc con varios villanos) es el primero que no escribe Stan Lee. Lo reemplazan (obviamente) Roy Thomas y luego Denny O'Neil, a tiempo para cerrar la más ambiciosa saga de esta etapa (ST n°146), con Dormammu, Eternity (la primera entidad cósmica del Universo Marvel, que le otorgará al hechicero nada menos que la vida eterna), el Ancient One y Clea, destinada a convertirse en la pareja oficial de Stephen durante años.

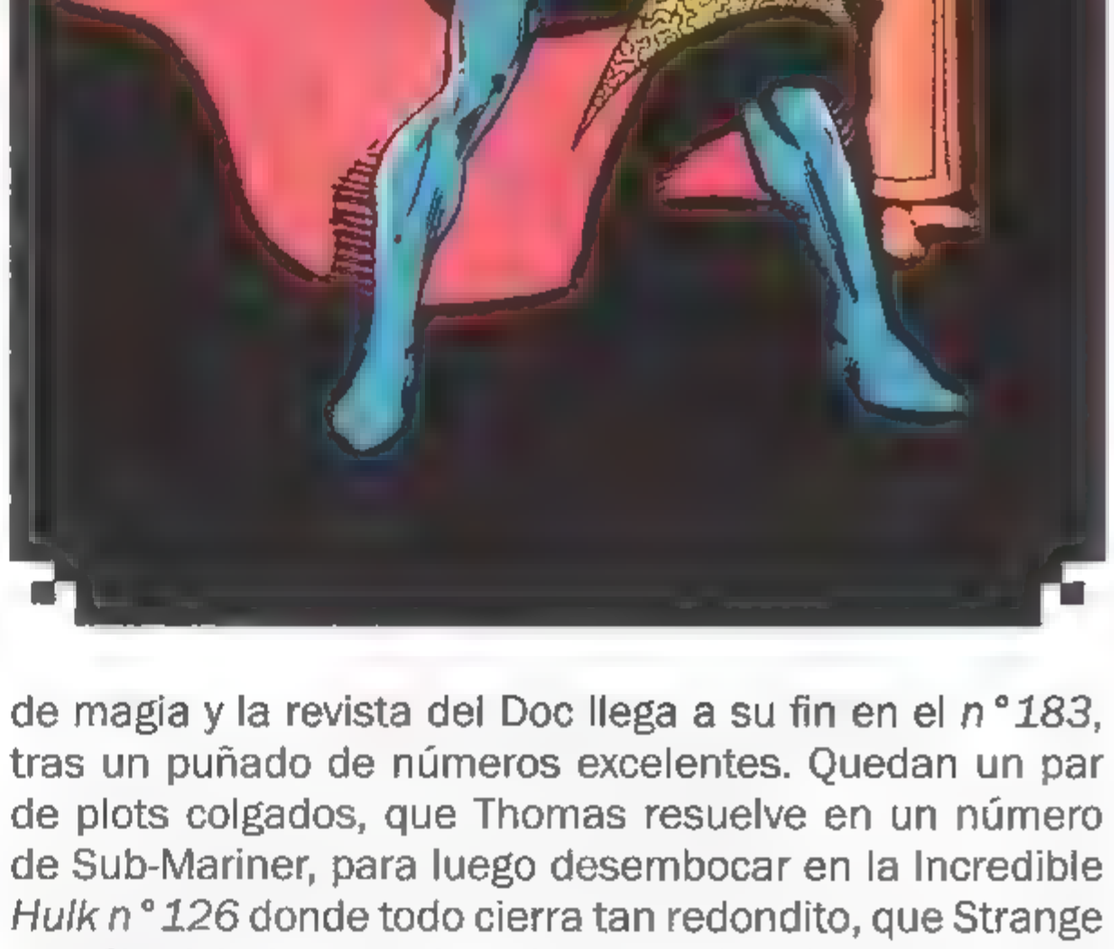
El fin de esa saga marca también la despedida de Ditko, a quien reemplaza el veterano Bill Everett (nada menos que el creador de Namor). Enseguida vuelve

Stan Lee, con más Dormammu, Umar, Clea y otros favoritos de la hinchada. A la breve estadía de Everett le sucede una de Marie Severin quien dibuja, entre otras cosas, la primera aparición del Living Tribunal, en el (ahora sí) definitivo cierre de la etapa de Stan Lee (ST n°157, Jun.1967).

NUEVOS RUMBOS

De ahí en más, la serie cambia muchas veces de guionista y ninguno parece tener más ideas que traer de vuelta al Barón Mordo, pero por lo menos entre los n°s 161 y 171 aparece un dibujante que no sólo le da coherencia a la faz gráfica, sino que la rompe con un dibujo más académico, realista y logrado que sus antecesores, sin perder un ápice de riesgo e imaginación. El dibujante era Dan Adkins, famoso por haber sido ayudante de monstruos como Wally Wood y Jim Steranko (y maestro de Paul Gulacy) y porque lo pescaron copiando dibujos de otros colegas demasiadas veces, algo que no sólo lo estigmatizó, sino que opacó su notable talento.

La farsa de los guionistas rotativos se termina en el *n°169*, cuando Roy Thomas sale a jugar de titular, justo cuando la revista cambia su nombre y adopta el de Doctor Strange, que ahora tiene 20 páginas por mes todas para él. Thomas pone toda la carne al asador: trae de vuelta a Dormammu, "blanquea" la onda con Clea y encima se saca la lotería: cuando se va Adkins, consigue como reemplazante nada menos que al genial Gene Colan que, como siempre, trae bajo el brazo nuevas dosis de elegancia, dinamismo, climas, gestos e innovaciones varias. La dupla Thomas-Colan se embarca en otra saga ambiciosa, contra una secta satánica, en la que –para tratar de levantar las ventas- Strange viste una capucha bastante pedorra, a la usanza de los superhéroes clásicos, y hasta co-protagoniza un vibrante crossover con los Avengers. Pero las ventas no suben como por arte



de magia y la revista del Doc llega a su fin en el *n°183*, tras un puñado de números excelentes. Quedan un par de plots colgados, que Thomas resuelve en un número de Sub-Mariner, para luego desembocar en la Incredible *Hulk n°126* donde todo cierra tan redondito, que Strange no sólo deja la capucha, sino que abandona su carrera como Amo de las Artes Místicas. ¿Será el final?

NOCHES MAGICAS

Nombrábamos recién a Namor y Hulk, y por ahí viene la chance de que el Doc vuelva a reinar supremo. El *n°1* de Marvel Feature (Dic.1971) marca el debut de los Defenders, con estos tres héroes como protagonistas, e incluye una breve historia en la que Roy Thomas cuenta el regreso de Stephen Strange a su rol de Hechicero Supremo.

Gracias al éxito de Defenders, el Tordo recibe una nueva chance como "solista" en la revista *Marvel Premiere*, que lo tiene al frente entre los *n°s 3* y 14 (1972-74). Los primeros números no aportan demasiado (hay guiones de Stan Lee y de Gardner Fox, el guionista top de DC de los '60) pero en el *n°9* se arma un equipazo: Steve Englehart (que escribía al Doc en Defenders) y el impactante Frank Brunner. Hay nuevos villanos (Cagliostro, Shuma Gorath), muere el Ancient One, Strange recibe más poderes y el dibujo es estremecedor. Las ventas acompañan y el mismo equipo se pone al frente de una nueva serie bimestral del Dr. Strange, que arranca en Junio de 1974 con una saga de cuatro episodios alucinante, en la que Stephen y Clea se enfrentan a otro nuevo villano, Silver Dagger. Brunner, enloquecido por las fechas de entrega, cuelga la capa en el *n°5*, pero regresa Gene Colan, para una seguidilla de muy buenas historias, hasta que Englehart se va en el *n°18*. Lo de Englehart es valiosísimo, porque introduce elementos psicológicos en el Tordo, que sus antecesores no habían explorado. Y Colan no está tan zarpado como a fines de los '60, pero igual la rompe.

Le siguen unos números caóticos (con Marv Wolfman, Jim Starlin, Rudy Nebres y otros), y en el *n°27* hace su debut otro guionista fundamental para esta serie: Roger Stern, quien (con varios dibujantes y hasta co-guionistas) llega hasta el *n°37* y deja historias dignísimas, fieles a la propuesta de Englehart. Luego llega Chris Claremont, que tiene más suerte con los dibujantes: todos sus números los dibuja Colan. Claremont incorpora una nueva discípula para Strange (Sara Wolfer, una joven descendiente de aborígenes) y trae de vuelta a Wong. Cuando Chris confirma su partida (*n°45*), Marvel anuncia con bombos y platillos el nuevo equipo para la serie: Roger Stern y... Frank Miller!

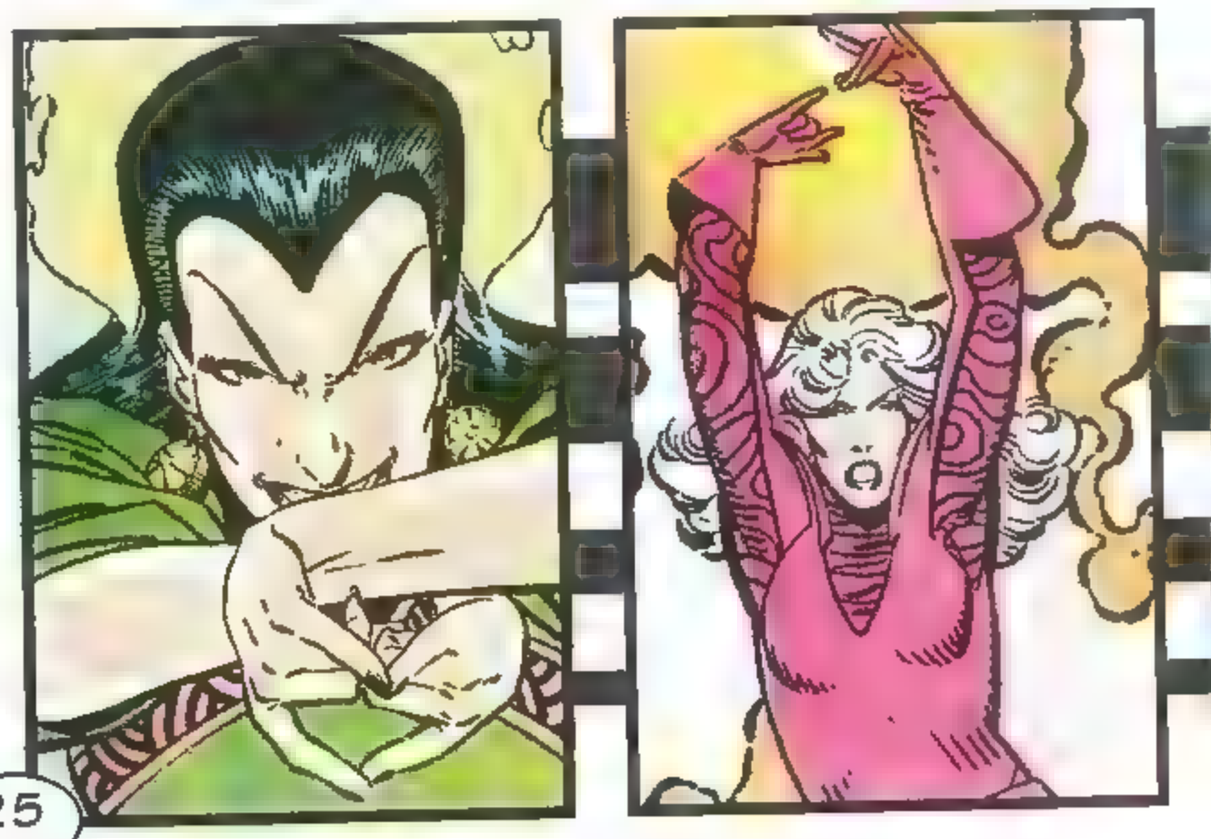
Y no, Miller no llega nunca. Pero en el *n°48* vuelve Stern ahora en equipo con Marshall Rogers, para iniciar una etapa de gloria que dura hasta el *n°73* (Oct., 1985). Rogers no es Miller, claro, pero pone huevo, y pela jueguitos narrativos y visuales sumamente atractivos, además de excelentes diseños para nuevos villanos. Su último número es el 53, aquel famoso en el que el Doc se mete en una vieja aventura de los Fantastic Four contra Rama-Tut, y que culmina con la desaparición de Clea.

Strange se deprime, pero la calidad de los guiones no decae. Morgana Blessing pasa a ser el interés romántico del Doc, y varios dibujantes (con Dan Green a la cabeza) desfilan por la serie, mientras todo avanza hacia la confrontación final con Drácula, que se resuelve en el *n°63*. En el *n°65* entra como dibujante más o menos estable un inspiradísimo Paul Smith y llegan números realmente gloriosos, como la saguita con el Black Knight y la trilogía en la dimensión de Dormammu, en la que reaparece Clea y muere Umar (por lo menos un rato). Con este broche de oro, la dupla Stern-Smith se despide y la revista de Dr. Strange nunca volverá a este nivel.

OSCURAS TENTACIONES

A partir del *n°74*, le toca remar a Peter Gillis, que encuentra un dibujante acorde al nivel de esta serie en Chris Warner (hoy jefe de arte de Dark Horse). Gillis se deshace de Morgana, introduce a Topaz (otra chica con inclinaciones místicas) y no toca a los villanos tradicionales, sino que crea a varios nuevos, aunque ninguno pega demasiado. Su máxima innovación llega con el primer viaje de Strange a otro planeta (!) de donde se trae a otro aprendiz de brujo, Rintrah, un gigante verdoso con cabeza de toro. Pero de la noche a la mañana, la serie se cancela en el *n°81*. Alguien decide que Strange, en vez de 22 páginas por bimestre, protagonice 11 por mes y así, en Abril de 1987, resucita la revista *Strange Tales*, en la que el Doc comparte portada con Cloak & Dagger.

Y ahí van, Stephen, Wong, Rintrah, Clea, Sara y Topaz (ya hay elenco como para una versión mística de Friends).



CONJUROS SUELTOS

Fuera de sus propias series (y de la de *Defenders*) el extraño facultativo supo reunir un puñado de publicaciones que lo tienen como protagonista (o casi) y en todas metió mano gente grossa, aunque con distintos resultados. Se viene el repasito:

Into Shamballa (1986) es la primera novela gráfica del Tordo. El dibujo de Dan Green es maravilloso y sutil. Pero el trabajo de J.M. DeMatteis no está a la altura y se queda (como pasa tantas veces) en el chamuyo místico-espiritual que no va a ningún lado. Encima no es exactamente un comic, sino texto con ilustraciones. Para atrás.

Dr. Strange & Dr. Doom: Triumph and Torment (1989) compite con cualquiera por el título de Mejor Novela Gráfica de Marvel de Todos los Tiempos. Roger Stern no falla nunca y la dupla Mike Mignola + Mark Badger en la faz gráfica es definitivamente genial. El protagonismo se lo lleva más Victor que Stephen, pero el conjunto es devastador.

Spider-Man/ Dr. Strange: The Way to Dusty Death (1992) es un prestige que, pese a lo ampuloso de su título (tomado de una novela de suspenso de Alistair MacLean) aporta poco. El guión es de Roy Thomas (con ideas de Gerry Conway) y el dibujo de Michael Bair, con muchas pilas. Pero no va más allá de una revancha contra Xandu, el villano del primer team-up entre ambas creaciones de Lee y Ditko.

Strange Tales (1994) es otro prestige, co-protagonizado por el Tordo, the Thing y Human Torch. El guión de Kurt Busiek no pasa de lo entretenido, pero si sos fan de *Nippur, Mark y Or-Grund*, la podés tener por los dibujazos de Ricardo Villagrán.

What is it that Disturbs you, Stephen? (1997) es la segunda versión de una historia creada por P. Craig Russell en los '70, que se había publicado en un anual, con diálogos de Marv Wolfman. Muchos años después, Russell y el gran guionista Marc Andreyko lanzaron esta remake, con más páginas y 100% redibujada, como los fuckin' dioses.

Strange: Beginnings and Endings (2006) es una miniserie de seis episodios, co-escrita por J.M. Straczynski y Samm Barnes, muy bien dibujada por Brandon Peterson. La saga propuso un recuento del origen con cambios muuuy radicales respecto de la versión original (de hecho, difiere tanto del comic como suelen diferir las películas), y los fans se le tiraron a la yugular, hasta que Straczynski aclaró que no era un revamp del Doctor clásico, sino una versión de una realidad alternativa, a la que Strange cae en un numerito de *Amazing Spider-Man*. Es lo que hay. **(A.A.)**

Pero para el *n°4*, Gillis define la nueva dirección: Strange y Rintrah vagan por el mundo lejos del resto, y el Doc se va dejando seducir por la magia negra. Stephen le cede el ojo de Agamotto a Rintrah y se convierte en discípulo de Kaluu (oscuro villano de la época de Bill Everett en Strange Tales). Ya volcado al lado oscuro (y sin un ojo), el Doc liquida a Shuma Gorath, tras lo cual vuelve con los suyos a tratar de retomar su vida "normal" (si es que eso es posible en el Sanctum Sanctorum) y el sendero de la luz.

El experimento de Strange Tales llega hasta el *n°19* y así, en Noviembre de 1988, el Doc vuelve a tener un *n°1* y una revista propia, de la que se hacen cargo el fiel Gillis y Richard Case, el dibujante de los últimos numeros de ST. Pero con apenas cuatro números a sus espaldas, los autores son despedidos y reemplazados por el nuevo equipo: Roy Thomas y Jackson Guice. Case se va a DC (a romperla en Doom Patrol) y Gillis desparece casi por completo del mundo del comic.

MISTICOS Y COSMICOS

Como siempre, Thomas busca sacar provecho de todo lo establecido anteriormente, o sea que lo suyo no es precisamente una revolución. Conserva a este Strange más cínico y menos romántico, a muchos personajes heredados, e incluso trae de vuelta a Morgana Blessing y al ojo que había perdido el hechicero. Reformula a Satannish, vuelve para atrás la destrucción "definitiva" de los vampiros (saga grossa de la Era Stern) y hasta presenta a un nuevo Baron Blood, que resulta ser... Victor Strange, el hermano vampiro de Stephen! Así, con muchos personajes (propios e invitados de otras series), muchos sacudones y sagas grandilocuentes contra los villanos clásicos, Thomas mantiene a la colección bastante interesante, y muy metida con el resto del Universo Marvel. Randy y Jean-Marc Lofficier lo secundan con historias de back-up (más algún número de relleno) y Guice pone muchas pilas, hasta el *n°24*, en el que se va.

Lo reemplazan varios verduleros (onda Chris Marrinan) y la calidad obviamente se resiente. Ya para los crossovers con *Infinity Gauntlet* (de 1991) hay que ser muuuy fan del Doc para seguirle fiel a esta serie. En el *n°37* se suma como dibujante Geoff Isherwood y pronto aparecen nuevos villanos, y hasta Wolverine. Isherwood trata de dibujar como Guice y Brunner y zafa decorosamente, pero los crossovers de *Infinity War* (con Galactus y demás fauna cósmica) terminan de hundir a la serie. Entre los *n°s 48* y *53* hay un par de ideas dignas (y buenos dibujos de Isherwood), pero llega *Infinity War* y, de nuevo, todo

se desbarranca. El *n°56* es el último de Roy Thomas, y Isherwood (que venía escribiendo y dibujando los backups) se queda a liquidar plots pendientes en una trilogía bastante floja, que gira en torno a la mitología céltica y culmina en el *n°59*. Y ahora sí, agarrate!

HORROR A LA MEDIANOCHE

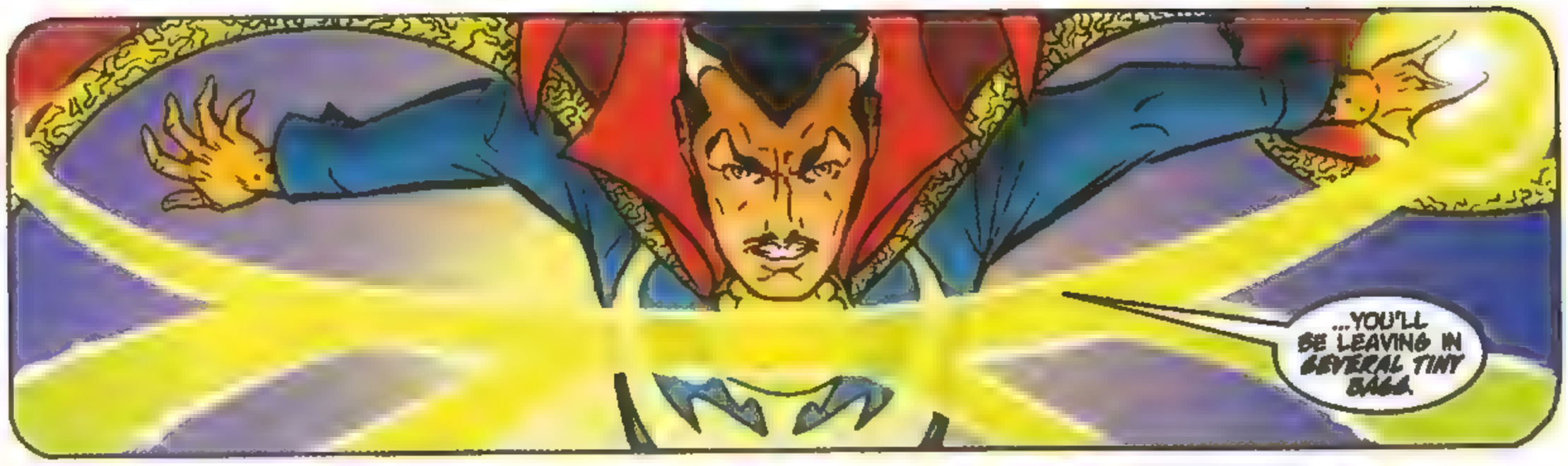
Si lo que veníamos leyendo hasta ahora era medio pobretón, lo que viene ahora es menos que indigente. En el *n°60*, la serie del Doc se integra a la línea "de terror" llamada *Midnight Sons* (con *Ghost Rider, Spirits of Vengeance, Nightstalkers* y otras aberraciones noventosas) y cae en las garras de David Quinn (que en los '80 había juntado algo de chapa con *Faust*, una serie de culto entre los fans del terror) y unos dibujantes que, en un mundo más justo, estarían en cana. Tres personajes dicen ser el Hechicero Supremo (como en "Reign of the Supermen") y combaten entre sí y con mostros varios, mientras la calidad y las ventas colapsan. Al final, ninguno era el verdadero Doc, quien se hallaba peleando la Guerra de las Siete Esferas (sí, siete esferas, como Dragon Ball) a las órdenes del Vishanti (la trinidad de "dioses" que le dan sus poderes).

Quinn pone en marcha el Plan B y para el *n°75* pega el volantazo: surge un nuevo Dr. Strange, cool, jovencito y con onda Vertigo, incluso dibujado por Peter Gross, clásico dibujante de ese sello de DC. El nuevo Strange no responde al Vishanti, sino que busca formas alternativas de manipular la magia, incluso de índole tecnológica. Pronto reaparecen Wong y los personajes de la trilogía de Isherwood, más un par de conceptos nuevos, como Sister Nil, pero la cosa no prospera y el *n°79* es el último de este equipo.

A tratar de salvar las papas llega Warren Ellis, junto a otro gran dibujante vertiguesco, Mark Buckingham, y por supuesto, vuelve el Doc de siempre (de vuelta de la guerra que duró miles de años, pero apenas unos meses más viejo), con un look renovado y sus poderes recargados. Ellis se queda sólo cuatro números, en los que desactiva varias incoherencias y giladas de la etapa anterior. Todo queda lisito y prolijo para un nuevo guionista, al que los héroes místicos le sientan bien: J.M. De Matteis llega en el *n°84* y junto a Buckingham, da forma a un Strange más humano, mientras barre con los últimos vestigios de la Era Quinn (la corporación Tempo) en una saguita donde –típico de DeMatteis- los malos se redimen por la luz del amor. Pero las ondas de amor y paz tampoco hacen milagros y el *n°90* (Junio 1996) marca la cancelación de esta serie que arrancó bien, terminó bien, pero en el medio hizo agua por los cuatro costados.

HOY UN JURAMENTO

La verdad es que en los últimos 10 años, mucha bola no le han dado al pobre Doc. Más allá de su rol como miembro de los Illuminati, y su participación en las distintas versiones de Defenders (desde las más dark hasta las 100% en joda), son pocas las historias que lo tienen como protagonista.



En 1999, dentro de la línea Marvel Knights, salió la miniserie *Doctor Strange: The Flight of Bones*. La mini se anunció con bombos y platillos, sobre todo por la presencia de Tony Harris al frente de los dibujos, pero el astro se peleó mal con los coordinadores y se alejó tras dibujar sólo dos números. Los dos restantes los remó Paul Chadwick (el prestigioso creador de *Concrete*), pero el ajustado cronograma de entregas lo obligó a sacarlos "con fritas" y la calidad no es la que uno esperaba. El guión de Dan Jolley arranca maravillosamente bien (por fin alguien se acuerda de que Strange era un cirujano del carajo), pero decae paulatinamente hasta llegar al infaltable duelo con Dormammu y un final predecible, sensiblero, que no le hace la menor justicia al planteo original. La mini fue un fracaso y jamás se recopiló en libro.

A fines de 2006 aparece una nueva mini, esta vez de cinco episodios, titulada *The Oath*. El gancho es, obviamente, el guionista: Brian K. Vaughan, uno de los autores más exitosos y premiados de este siglo. Y el dibujante no es otro que el español Marcos Martín, de probada solvencia en el campo de los superhéroes, cuyo estilo mezcla rasgos de Paul Pope, Darwyn Cooke y Matt Wagner.

La historia gira en torno de -nada menos- la cura del cáncer, ya que Strange descubre que su fiel Wong está afectado por este mal. El guión es agudo y preciso como los escalpelos que alguna vez manipulara Stephen. La acción no decae, los villanos (y sus motivaciones) sorprenden, se incorpora a la mitología del Doc un nuevo interés romántico (Night Nurse), se explora a fondo su relación con Wong y el final no trivializa en absoluto lo heavy de la temática. Si hay algo para criticar es el registro: aquí Strange no habla con circunloquios pomposos dignos de un monarca shakespearano, sino que putea como el más ordinario de los barrabravas. El resto, impecable. Ojalá pronto vengan más sagas de esta calidad. **(A.A.)**

EXTRAÑAS APARICIONES

El campo de acción del Dr. Strange no se ha limitado sólo a los comics o al plano astral. En 1978 Marvel intentó vender varios pilotos para series en formato de telefilmes, entre ellos uno del Dr. Strange.

En esa adaptación, el eminente neurocirujano Stephen Strange (Peter Hooten) -y al igual que en los comics- busca una cura para sus manos lastimadas en un accidente, pero en su lugar encuentra un puesto como discípulo de Thomas Lindmer (John Mills), el hechicero supremo.

Hay apariciones de Wong (Clyde Kusatsu), Clea Lake (Anne Marie "Dori Doreau" Martin) y de Morgan LeFay (Jessica Walter), una villana que había debutado poco antes en la revista de Spiderwoman y que aquí servía a los demonios Balzaroth y Dormammu.

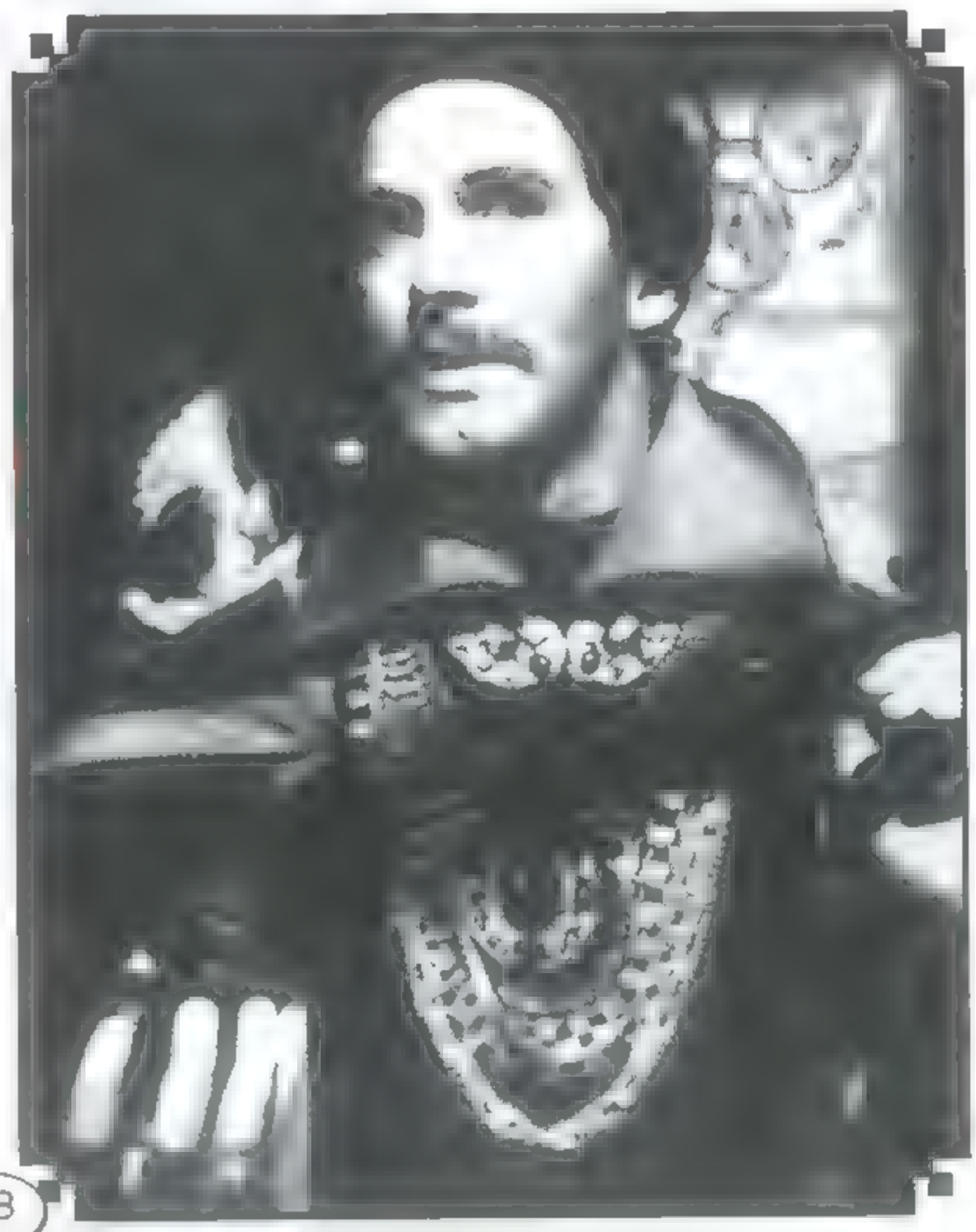
Escrito y dirigido por el productor Philip DeGuere, Dr. Strange debutó en la cadena CBS el 6 de Septiembre de 1978 con escasa repercusión y por eso no hubo serie.

Por el lado de la animación, a comienzos de los ´80, el buen doctor hizo una aparición especial en el capítulo "Seven Little Superheroes" de *Spider-Man and his Amazing Friends*, y ya en los ´90 tuvo un pequeño cameo en el segundo episodio de la "Dark Phoenix Saga" de los *X-Men*.

Más adelante, el Hechicero Supremo participó en el capítulo "Doctor Strange" de *Spider-Man* (1994), donde junto a Wong ayudaba a Peter Parker a rescatar a Mary Jane del Barón Mordo y Dormammu; y en uno de la efímera serie de *Hulk* ("Mind Over Anti-Matter") en el que hacía un viaje a la mente de Bruce Banner con She-Hulk a su lado.

La quinta aparición de Strange fue un poco más extensa. En agosto de 2007, Lion´s Gate Films lanzó al mercado una adaptación animada del personaje que continuaba la línea iniciada por *Ultimate Avengers 1* y *2* y *The Invincible Iron Man*, quizás para testear la popularidad del personaje con miras a hacer un film con actores, un proyecto pospuesto desde mediados de los ´90.

Producida por Bob Richardson y Stan Lee, la película animada de Dr. Strange sigue en forma fiel el argumento trazado por el comic, con algunas actualizaciones a cargo de los guionistas Boyd Kirkland, Craig Kyle y Greg Johnson. Además del Dr. Strange (Bryce Johnson), también hay apariciones de Wong (Paul Nakauchi), del Barón Mordo (Kevin Michael Richardson), de Dormammu (Jonathan Adams) y April Strange (Tara Strong). Además hay cameos de Lei Mei (del film animado de *Iron Man*), de Donald Blake, de Abraham Cornelius de Weapon X y una mención final a Clea, que habilita una secuela que aún no ha llegado. (H.K.) ☑



Traición
11 historietas completas sobre la traición
Max Aguirre, Aquelarre, Eclerofonte, Dies Mercuri, La Productora, UNHL
100 páginas

MULTIVERSO
MIDUERIA

NUEVO LOCAL NUEVOS PODERES

COMICSMOCHILASREMERASROL

25 DE MAYO 474 - GALERIA "EL MUSEO" LOCAL "A"
(CP 4000)

SAN MIGUEL DE TUCUMAN

MULTIVERSO_COMICS@YAHOO.COM.AR

ZONA CRITICA

ARTISTAS IRRELEVANTES
De Rodolfo Fucile. 96 páginas. Ediciones Del Antiguo.

Alguna vez Borges dijo de su compendio de falsas biografías llamado *Historia Universal de la Infamia*, que eran "el irresponsable juego de un tímido que no se animó a escribir cuentos y que se distrajo en falsear y tergiversar (sin justificación estética alguna vez) historias ajenas". Este mismo camino, con resultados harto gratificantes, es el que elige el dibujante Rodolfo Fucile para su primer libro, *Artistas Irrelevantes*.

Artistas... reúne una colección de biografías de distintos autores "que por causa del azar, la desgracia o la falta de voluntad, no han contribuido en absoluto al desarrollo de la Historia del Arte". Se encuentra dividido en tres secciones: "Expedientes Secretos", "Documentos Periodísticos" y "Entrevistas Célebres", intercalados con recordatorios de figuras que contribuyeron al desarrollo del arte, y una serie de delirantes avisos publicitarios.

Los textos se nutren en su totalidad del lenguaje periodístico, y Fucile sabe aplicar en justa medida –y con hilarantes resultados- el contraste entre la sobriedad del relato y lo ridículo, patético o exagerado de la situación que describe. Así, nos encontramos con artistas como Nikolai Popkorni, el hombre que ponía en versos la guía telefónica de España; Bernardo Remington, escritor de cantitos de fútbol para la hinchada de un club irlandés; o Clara Darkness, artista plástica que realiza una "intervención quirúrgica" en un quirófano, mientras operan a un paciente. Por otro lado, los excelentes dibujos del autor marcan, en muchos casos, un brillante contrapunto con el texto, que los jerarquiza mucho más allá del mero acompañamiento gráfico.

A pesar del tono irónico que destila el libro en su totalidad, es claro que Fucile no busca burlarse de estos ignotos artistas, sino que, al atribuirse y vanagloriarse del "hallazgo periodístico", no hace más que darles el lugar que nadie les brindó y nos sugiere la idea de que, al menos en algunos aspectos, no estamos muy alejados de lo tragicómico de sus historias. Si el deber de un artista es recrear el mundo tal como debería ser, Fucile y sus adorables criaturas no sólo cumplen con su misión, sino que nos muestran que también puede volverse mucho más divertido. **(Javier Hildebrandt)**

Puntaje: 9 críticos resentidos

BOOKHUNTER
De Jason Shiga. 144 páginas.
Publicado por Sparkplug Books.

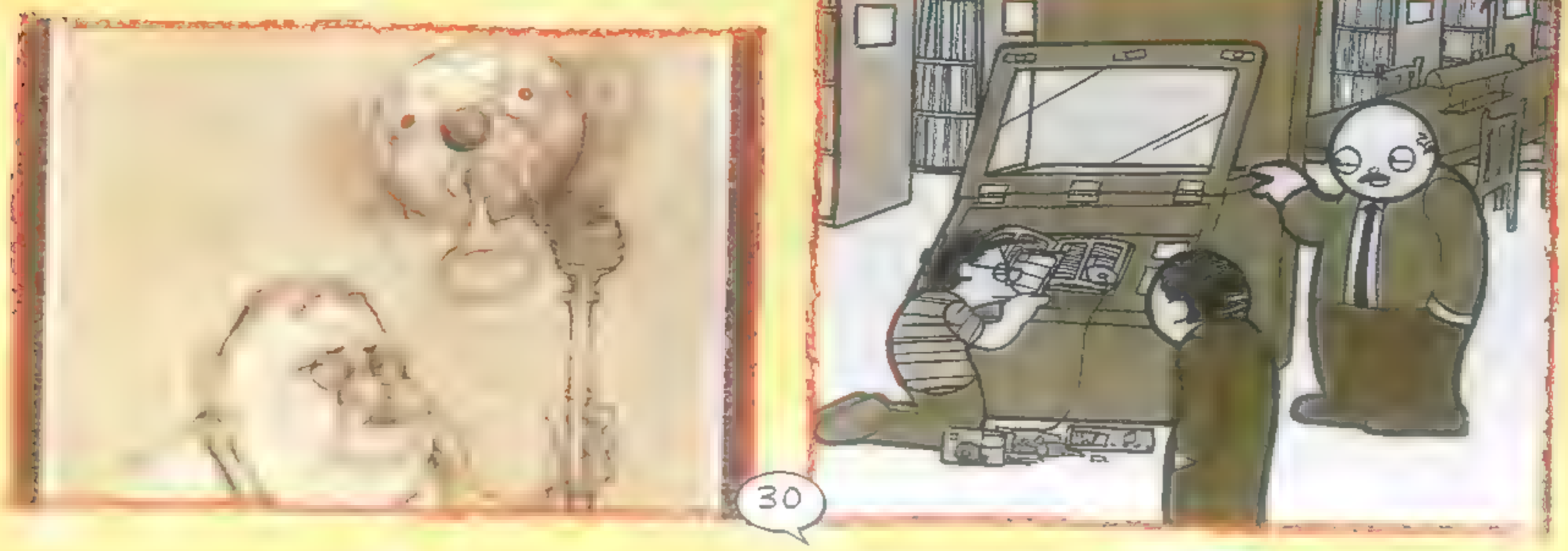
Imagínense que son Starsky & Hutch, pero de libros. Están en los años '70 y se dedican a buscar y salvar incunables. Esa es la premisa de *Bookhunter*, un librito del talentoso Jason Shiga, quien se hizo famoso por *Fleep*, 50 páginas que transcurren dentro de una cabina telefónica encasada en concreto.

En este comic los experimentos formales quedan subordinados a la narrativa, que es a la vez tradicional y extraña. Nuestro héroe debe recuperar una Biblia del Siglo XIX, y la acción esta enmarcada en el género detectivesco y el policial urbano. ¡Pero estamos hablando de un misterio con libros, maldición! Entonces toda la novela gráfica esta plagada de referencias técnicas que uno no sabe jamás si son reales o no, el producto de una mente obsesionada en generar escenarios convincentes alrededor de una actividad que no existe. Esos detalles nos ayudan a comprar este mundo, dividido entre anaqueles y persecuciones en auto.

El estilo de dibujo de Shiga es único: primitivo y sencillo, sus personajes son cabezones de cuerpos redondeados, dibujados con trazo grueso de niño, pintados con una paleta de marrones similar a una felpa gastada. Es un estilo singular, que puede desagradar, pero es indudablemente su estilo y, por otro lado, Shiga es un narrador superior. Uno siempre tiene la sensación de que conoce exactamente cómo se mueven sus personajes y el espacio que ocupan, algo que resa ta en las escenas de persecución.

Pero sobre todo, esta es una oda a una forma de hacer las cosas artesanal y trabajosa. Es un comic que lamenta el inevitable pasaje a la digitalización, la pérdida del objeto. Transmite la sensación de que cada libro fue fabricado, cosido a mano, cada uno con mil particularidades. Es un comic obsesionado con el trabajo manual, lo cual es apropiado viniendo de un autor preocupado por el mecanismo que hace a los comics funcionar. Y eso lo vuelve una hermosa obra que trasciende la mera nostalgia y traslada una filosofía de trabajo a su propia producción, creando algo nuevo. **(Amadeo Gandolfo)**

Puntaje: 8 bibliotecarias enojadas



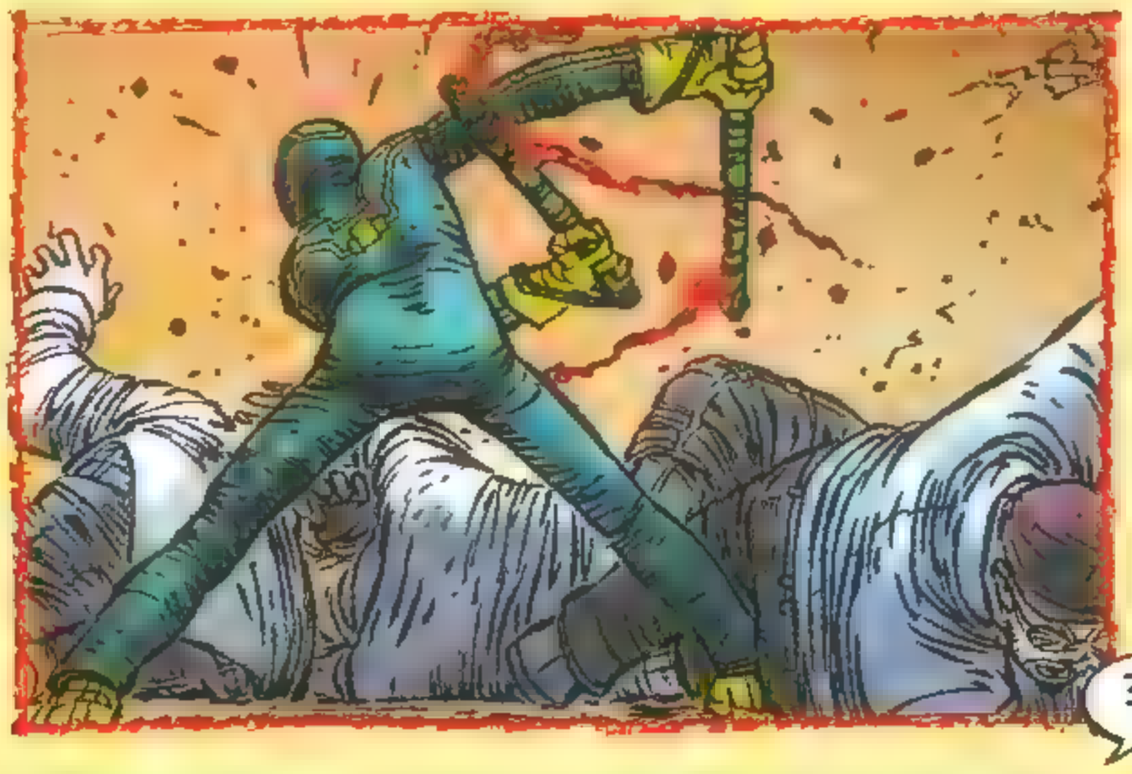
KICK- ASS

nºs 1- 3, de Mark Millar y John Romita Jr.
Publicado por Icon/ Marvel.

Kick-Ass es un comic involuntariamente ambicioso y revolucionario. No hay ningún comic mainstream que actualmente se tome el trabajo de repensar la historieta como un medio realista y probablemente desde *Marvels* que un comic no respira tanto aire de realidad desenfrenado. *Kick-Ass* cuenta la historia de Dave, un adolescente (mejor dicho, un pre-adolescente) recontra cebado de los comics que un buen día no tiene mejor idea que ponerse un traje ajustado y salir a repartir trompadas a los criminales. Y esto nos toma por asalto, ya que *Kick-Ass* estudia la curiosa relación que entablamos los lectores de historietas con nuestras, justamente, historietas. Y acá no me vengan con vueltas, que todos nosotros alguna vez fantaseamos con qué pasaría si adoptáramos una identidad heroica para salir a impartir justicia. Y *Kick-Ass* nos derriba la fantasía de un golpe al dejar en el hospital al pobre Dave en el primer número.

El mérito de la serie es justamente ese, no edulcorar la historia, sino hacerla salvaje y violenta. Como si la historia heroica del protagonista no fuese lo suficientemente buena, Millar se las idea para meter los típicos ingredientes de comedia de secundaria. Porque como todo estudiante estándar, Dave está enamorado de una mina que no le da pelota y que cuando lo empieza a tratar, cree que él es gay. La premisa no es muy original, pero Millar se las ingenia para explotarla de manera inteligente. Y a esto sumémosle el entramado familiar y la relación que el protagonista tiene con su padre y su madre ausente. Todo esto deriva en un comic que en su tercer número ya es una obra maestra absoluta. Millar debe ser, junto con Brubaker y Vaughan, uno de los guionistas mainstream que mejor entiende a sus personajes y que sabe cómo manejar el tiempo de acción en una historieta. Y de Romita Jr. ya está todo dicho hace rato, sólo agrego que es un dibujante que sin lugar a dudas mejora con el correr de los trabajos. Pero lo más interesante que nos deja la serie es a Dave, su protagonista, un personaje de una belleza total. Lectores/as, estamos delante de un nuevo clásico, porque no me cabe duda de que en el futuro *Kick-Ass* será un referente indiscutible cuando hablemos de comic de calidad. **(Martín Fernández Cruz)**

Puntaje: 10 lecciones de guión y dibujo



TRANSFORMERS ANIMATED

Episodios de 21 minutos, producidos por Cartoon Network Studios.

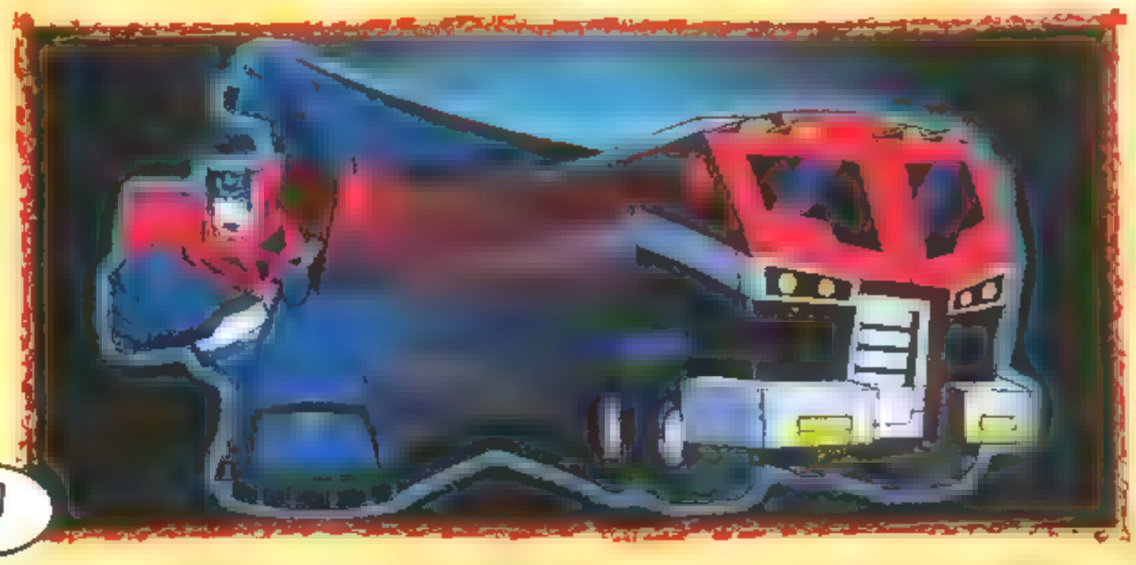
Analizar ya de grande los dibujos para chicos que dan en la actualidad es interesante. Evidentemente hoy tenemos muchísimas técnicas de animación que pueden facilitar productos mucho más llamativos de los que veíamos hace unos años y...

¡AAAAAAAAHHHHHHHH!!! ¡No puedo mentir ni una sóla palabra más! ¡Hijos de mil putas! ¡Prostitutas que venden su alma por un billete mal habido que les genera una nueva generación de pendejos infradotados que compran cualquier garcha que salga en la tele! ¡Maldita costumbre de no generar una idea ni por casualidad! ¡¿Será posible que una esponja falopera, dos padrinos mágicos y un maldito fantasma azul sean las únicas luces de esperanza que le quedan a los pibes para que no se les atrofie el cerebro?! Y sí.

Desgraciadamente se vino la serie animada de *Transformers*, con estilo de animé mal hecho (cosa que funcionaba en *Teen Titans* y acá no), una falta de respeto a la animación de ambos hemisferios a la vez. Muchos humanos (pendejita insoportable amiga de Bumblebee incluída), guiones sosos y muy pocas ganas. Alguno dirá que no está mal para los chicos, yo creo que está mal si los chicos no son retrasados que babean frente a la tele y no saben ir a cagar sin ayuda. Es más, aún así seguiría siendo una falta de respeto. Todas las series anteriores de Transformers (la original, *Beast Wars, Armada, Energon*, etc) exprimían un rico universo, generaban conceptos, tenían historia de verdad y las usaban, con diferentes pero dignos resultados. Esto es un robo descarado.

¿Y cuáles son las grandes ideas que nos trae esta versión de los robotitos? Bueno, transcurre en el Siglo 22, la acción se sitúa en Detroit (ah, ahora sí se justifica una serie nueva), el Autobot Prowl es un ninja (ah, un robot ninja... seguro que no estamos en los '80?), Bumblebee es amigo de un robot grandote y gordo llamado Buckhead (que más que amigo parece el novio y Bumblebee, un cazador de osos de Santa Fe y Pueyrredón) y el Descepticon Blitzwing tiene tres personalidades (seguramente quedó así despues de ver la garcha que era la serie). No te dejes engañar: esto no es Transformers, no existe nada de lo grosso de sus otras series, no la salva ni la aparición de los viejos personajes (Dinobots, Jetfire, etc), el guión y la animación son chotos y se merece pasar al olvido como el aborto mal escupido del Infierno que es. Ya llega a la tercera temporada. **(Sebastián Ballesteros)**

Puntaje: 2 pijazos a tu infancia



Rocko's Modern Life

La Vida Moderna de Rocko

PRODUCIDA POR: Nickelodeon

CANTIDAD DE EPISODIOS: 52

FECHA DE EMISIÓN: 18 de Septiembre de 1993 a 24 de Noviembre de 1996

CREADOR: Joe Murray

HISTORIA Rocko es un walabi (un marsupial común en Australia muy parecido al canguro, sólo que más pequeñito) que transcurre su Vida Moderna como inmigrante en la ciudad de O-Town, donde atiende una comiquería y vive muchas aventuras junto a su perrito Spunky y su peculiar grupo de antropomorfos amigos. También es el protagonista de uno de los Nicktoons más recordados, exitosos, y antiguos, ya que supo compartir la pantalla de Nickelodeon con los pioneros *Doug, Rugrats y Ren & Stimpy* hace más de 15 años.

Básicamente, se trata de una criatura bastante tímida e introvertida, cuya principal preocupación es vivir una vida tranquila en la que las emociones más fuertes sean, entre otras actividades, lavar la ropa y darle de comer a su perro, pero sus extravagantes amistades y su automóvil humanizado se encargan de lograr el efecto contrario.

Entre estos seres se destacan el gran Heffer Wolfe, una especie de ternero muy torpe y simplón, con pantalones y tiradores rojos, adicto a la comida chatarra y adoptado de muy pequeño por una familia de lobos.

El otro es Filburt ShellBach, un tortugo con zapatos rosados, miope, muy impresionable y asustadizo, que suele estar mareado o experimentar náuseas, y que vive en una casa rodante. Además es un gran cantante (aunque nunca triunfó por su timidez) y es experto en cambiar las ruedas de los autos. Filburt está casado con la Doctora Paula Hutchinson, una gata con un garfio en su mano derecha que siempre cura a Rocko de sus dolencias y que en una ocasión quedó embarazada y puso un huevo del que nacieron cuatro chiquillos: Gilbert, Shelbert, Missy y Norbert (este último con un gran parecido a Heffer, ya que él empolló el huevo durante un largo tiempo ante la imposibilidad de hacerlo del legitimo padre).

El resto del elenco estable lo completa Ed Cabezagrande, el irascible vecino malaonda de Rocko, que trabaja en la corporación Conglom-O y está casado con la señora Bev Cabezagrande, una mujer macanuda capaz de romper platos con la lengua, y junto a quien además son padres de Ralph, el caricaturista creador de la serie "Los Cabezagorda".

Rocko y sus amigos suelen frecuentar el restaurante de comidas rápidas Chokey Chicken y son víctimas de la opresión y sometimiento capitalista de la gigante corporación Conglom-O, que bajo su lema "We own you" (aquí fue traducido a veces como "Usted nos pertenece"), tiene el monopolio de la producción en O-Town y es la encargada de elaborar toda clase de manufacturas para ser consumidas por los ciudadanos (el equivalente a ACME en los Looney Tunes o KrebStar en Pete & Pete, se entendió).

Vale decir que aunque *La Vida Moderna de Rocko* fue un producto bien recibido durante la época de su estreno que duplicó su audiencia a principios de 1994, nunca llegó a ser un éxito rotundo. Muchos aseguran que esto se debió a que el público lo ubicó desde un primer momento como la "competencia" de *Ren & Stimpy*, ya que la animación era casi similar y a nivel argumental contaba con algún que otro chiste picante y las múltiples lecturas con las que Nickelodeon suele manejarse, pero con menos incorrección política.

No obstante, si bien a mediados de los '90 quedó rezagado en las sombras de los shows más exitosos y publicitados, con el tiempo *Rocko* sirvió para allanar el camino y darle lugar a otras series que siguieron su misma línea: *Ahhh! Monstruos, Hey Arnold!*, *Los castores cascarrabias*, y en cierta medida, *Bob Esponja y Los Padrinos Mágicos* (quienes comparten además varios integrantes en sus respectivos elencos). **(Julián Crudo)**

EXTRA-DATA:

Desde Julio hasta Diciembre de 1994, Marvel publicó 7 números del cómic oficial de Rocko's Modern Life, cuyos ejemplares incluían 2 historias a todo color, fruto de la pluma de John Lewandowski (guionista regular de algunas series de la editorial), con historias muy parecidas a la de la televisión pero con algunas variaciones en los personajes y los escenarios donde transcurrían. También se lanzó un videojuego para Super Nintendo, y se editaron 4 recopilaciones en VHS y 2 en DVD que fueron lanzados únicamente Estados Unidos y que incluían un especial de Navidad y algunos extras nunca vistos, y otro video exclusivo que sólo llegó a Australia.

Go Yen

-Go Yen-

Design

Remeras, parches,
pines, munequeras,
culotes, mochilas
y dvd's.

Lo que tenAS de tus Seris,
PeliculAs o juegos fAvoritos.

WWW.WWW.GOYENDESIGN.COM

15-6957-8010 ALBERTI 93 - 1°A (CAP)

GOYEN.DESIGN@GMAIL.COM

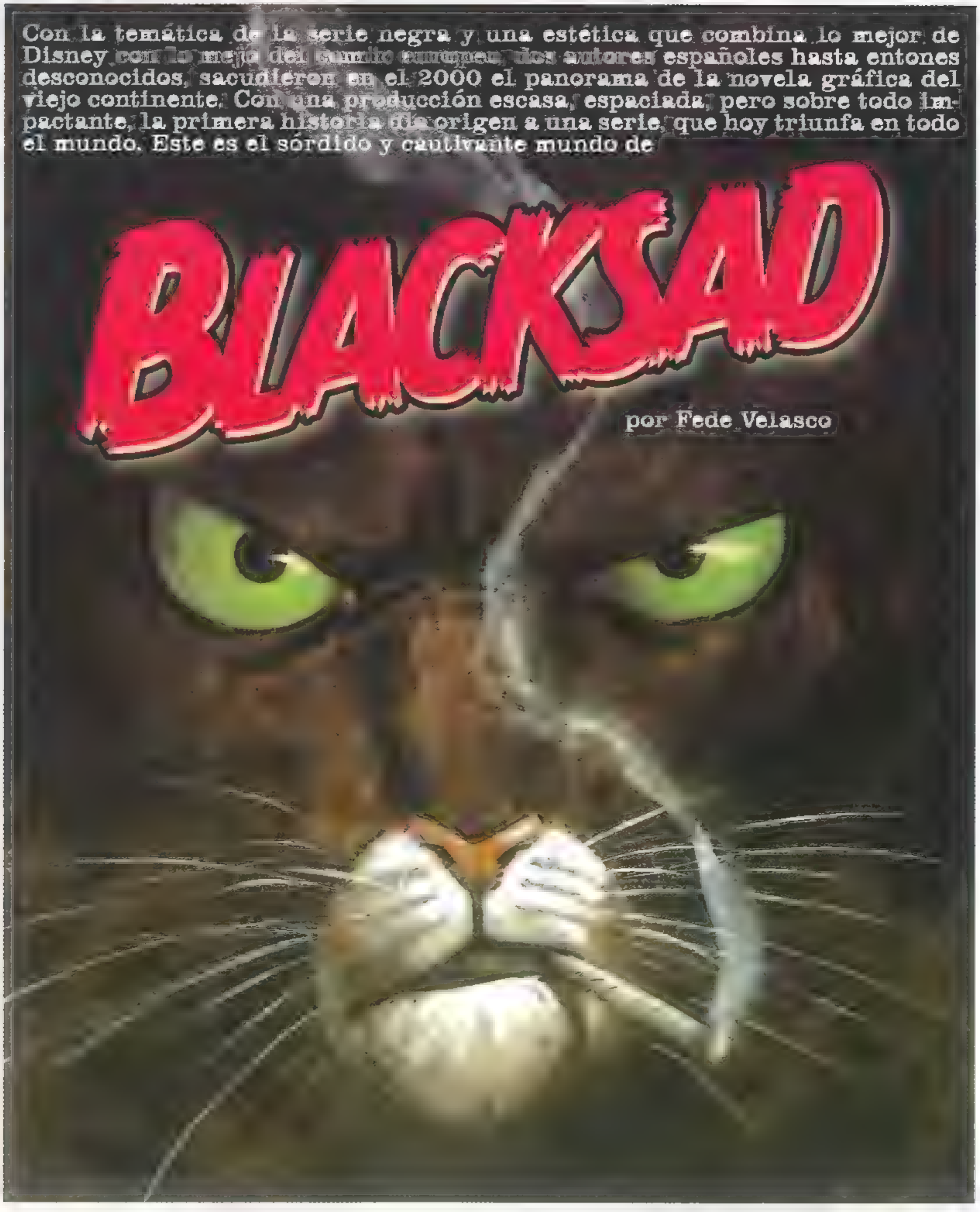
WWW.FOTOLOG.COM/GOYEN_DESIGN

eternia

COMIC - ANIME - CINE - ROCK

Av. Meeks 172 (B1832DED)
Lomas de Zamora - 4292-8103

Historietas | Cartas | Rock | Literatura fantástica y heroica


Con la temática de la serie negra y una estética que combina lo mejor de Disney con lo mejor del cómic europeo, dos autores españoles hasta entonces desconocidos, sacudieron en el 2000 el panorama de la novela gráfica del viejo continente. Con una producción escasa, espaciada, pero sobre todo impactante, la primera historia dio origen a una serie que hoy triunfa en todo el mundo. Este es el sórdido y cautivante mundo de
BLACKSAD
por Fede Velasco

Un amigo y antiguo colaborador de la revista (Lucas Ferrero, mandémoslo al frente) dice algo con lo que estoy bastante de acuerdo y es que así como en los '80 fue la *Feria de los Inmortales* (bueno, él en realidad dijo la Trilogía de Nikopol) y en los '90 *Los Metabarones*, esta década tiene a *Blacksad* (y *Sky Doll*) como pilares a la hora de tratar de introducir a nuevos lectores en el comic europeo.

Y es entonces cuando se empieza a plantear qué es lo que tiene la obra que la hace tan emblemática: ¿Es la trama sencilla extraída del policial negro? ¿Es el dibujo a lo Disney? ¿Es el carisma de los personajes? Lo más probable es que sea la sumatoria de todas, lo que transforma a esta obra en una historieta fresca e innovadora, a pesar de valerse de fórmulas que existen hace más de 50 años.

Los padres de la criatura

Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales se conocieron en el '90, cuando laburaban juntos en el estudio de animación Lapiz Azul, en el que coincidieron durante casi un año y se hicieron buenos amigos. Por aquella época, JDC tenia apenas 18 años (nació en 1972) y estaba haciendo sus primeras armas en la animación en dicho estudio español, mientras cursaba la carrera de Bellas Artes. Años después (1996) junto a tres amigos funda Tridente Animación, empresa en la que ejerce actualmente como director artístico, a cargo de los storyboards y layouts. En la actualidad alterna su carrera en la animación con la de guionista de *Blacksad*.

Por su parte, Juanjo Guarnido arrancó su carrera a mediados de los '80, primero como dibujante en algunos fanzines, y más tarde como ilustrador de personajes de Marvel en los comics de Forum, junto con tipos como Salvador Larroca o Carlos Pacheco. Al igual que ellos, trató de conseguir trabajo en la hoy difunta Marvel UK pero fue rechazado por la editoria . Sin bajar los brazos, viaja a New York, en un intento por meterse finalmente en alguna editorial yanki, pero tampoco tiene suerte, por lo que vuelve a España decidido a dedicarse 100 % a la animación y se olvida por un buen rato de los comics.

Durante sus primeros años en la animación colaboroó en proyectos como *Tintin, Sonic o La Pantera Rosa* (la serie horrible de los '90). Hasta que en 1993 recibe una oferta de los estudios Disney de París, y decide mudarse al país de las baguettes. Es acá donde su carrera despega y si bien arranca como dibujante de layouts, rapidamente se transforma en animador, y trabaja en películas como *Hercules* (donde anima a Hades), *Tarzan* (donde se encarga de Sabor y el padre de Tarzan) o *Atlantis*. En la actualidad, mantiene su labor en dichos estudios, y dibuja *Blacksad* en los ratos que le deja libre la animación.

Rumbo a la fama

Blacksad surge casi al tiempo en que se conocen Guarnido y Díaz Canales. Al ser los dos fans de los comics, no tardaron mucho en decidir que tenían que hacer algo juntos en algún momento. La idea primaria era publicar un par historias cortas en alguna revista española, y así fue como Juan le mostró a su amigo unas historietas que tenia hechas desde hacía unos años, protagonizadas por el gato detective John Blacksad en un mundo donde todos eran animales antropomórficos. Juanjo se llevó las copias de estas historietas de regreso a París y al tiempo decide que el proyecto merece un encare más ambicioso: una serie de álbumes con el gato como protagonista. Diaz Canales se ceba con la idea y a partir de esa momento, con muchísima lentitud debido a la distancia, (uno vive en Madrid y el otro en París) comienzan a laburar en lo que terminaría por transformarse en "Un Lugar entre las Sombras", el primer volúmen de la serie.

La idea original de Juan (como podía verse en sus páginas) era la de hacer un policial en blanco y negro, con un grafismo más expresionista, al estilo de lo que puede ser *Alack Sinner*. Pero Juanjo no estaba demasiado de acuerdo ya que veía difícil vender a los franchutes un álbum en blanco y negro cuando el 90 o 95 % de su producción anual es a color. Finalmente prevaleció la idea de Guar-

nido, ya que él se iba a hacer cargo de la faz gráfica, por lo que la obra es a color. Y bruto tratamiento del mismo que tiene, porque si hay algo que llama la atención es lo cuidado que está este punto. El color no sólo acompaña la historia, sino que está excelentemente utilizado para transmitir los climas necesarios. En la mayoría de las páginas tenemos esa paleta orientada a los grises que nos da ese clima lúgubre y pesado tan fuerte, y que automáticamente nos remite a las viejas pe ículas de Humphrey Bogart, como *El Halcón Maltes*, que si bien son en blanco y negro, uno imagina con esa atmósfera pesada que tan bien trasmite el color de Guarnido.

Otro ingrediente fundamental que no se puede dejar de lado a la hora de hablar de *Blacksad* es el hecho de que todos los personajes sean animales. Lo cual según confiesa el propio Díaz Canales, era una apuesta arriesgada, pero a la vez de lo más interesante que tenia el proyecto, ya que al juntar el género negro con el de animales se obtiene un juego de contrastes muy rico. Sin contar la ventaja que da utilizar estereotipos dentro de los estereotipos, ya que el policial se vale bastante de esto y hay animales que calzan a la perfección para redoblar la apuesta. Todo esto sin entrar en que la experiencia de Guarnido en Disney venía como anillo al dedo, ya que el tipo tenía amplia cancha en el campo de dibujar animales. De ahí la combinación explosiva, que devino en un éxito asegurado como demuestran la cantidad de premios que han cosechado en distintos lugares del mundo.

YOU ARE THE LOVER THAT I'VE WAITED FOR
THE MATE THAT FATE HAD ME CREATED FOR
AND EVERY TIME YOUR LIPS MEET MINE...
...BABY DOWN AND DOWN I GO,
ALL AROUND AND AROUND I GO,
IN A SPIN, LOVING THE SPIN THAT I'M IN...
UNDER THAT OLD
BLACK MAGIC
CALLED LOVE

Las obras

Hasta la fecha, existen tres volúmenes de *Blacksad*, y estamos todos expectantes a la espera del cuarto. Pero como toda serie de éxito, no se quedó sólo en eso y debido a la cantidad de premios que cosechó el primer tomo, antes de la salida del segundo se editó "*Cómo se Hizo*" un libro que además de una extensa entrevista a los autores, trae un montón de bocetos y muestra el proceso de la creación del primer tomo, página a página desde el plantado hasta el color final, con notas al pie de Juanjo Guarnido.

También existen dos historias cortas (de 2 páginas cada una) que salieron en los n° 2 y 11 de la revista francesa *Dos Veces Breve*. Estas historias no se encuentran en español, ni tampoco recopiladas en ninguno de los tomos, pero por suerte pueden leerse bajadas de internet, ya que (sobretodo la segunda "Escupir al Cielo") son muy buenas a pesar de su corta extensión. Finalmente también existe una edición para coleccionistas del tercer tomo, que incluye 40 páginas adicionales con extras, ocupadas por una extensa entrevista con Diaz Canales, una nueva repasada por el proceso creativo del álbum desde el guión hasta la página final a lápiz, con comentarios de Guarnido y otras cosas, como fichas de personajes. De este libro también existe una versión limitada de superlujo que, además de ser más grande, viene con una litografía autografiada por los autores.

Un lugar entre las sombras es el primer álbum y tiene como tema central la venganza, y creo que es ahí donde reside toda la fuerza de la obra. No sólo maneja tramas de policial negro bastante lineales y secillas, sino que además toca temas universales que son imposibles de evadir y con los cuales de alguna manera uno siempre se siente identificado. Pero antes de irme por las ramas, vamos a lo que compete a este primer volúmen.

Como decía, la trama es bastante simple: la actriz Natalia Wilford, un antiguo amor de Blacksad, aparece asesinada en su casa y el gato detective mete mano en el asunto, dispuesto a eliminar al culpable. Pero a medida que se va involucrando más y más en el caso, se da cuenta de que todo está relacionado con alguien muy poderoso, y que por lo tanto tiene que enfrentarse a otro duro enemigo como es la impunidad, ya que a simple vista, el responsable del crimen es un personaje "intocable" de las altas esferas. De todas maneras, esto no desanima al detective que está dispuesto a llevar su investigación hasta las últimas consecuencias.

Como ya repetí 800 veces, una trama simple, lineal, pero tan bien construída que da gusto leerla y te deja con ganas de entrarle de inmediato al resto de la obra.

Así es como llegamos a **Arctic Nation**, que le tomó a los autores más de dos años de trabajo. Y en esta oportunidad se meten con un tema jodido y durísimo a la hora de tratar como es la discriminación racial. Para esto, el gato detective se traslada a The Line, un pueblo en el que la "supremacía blanca" maneja las cosas y el racismo está a la orden del día. Ya el arranque, con el buitre colgado en una calle del pueblo, marca el tono que tono que tendrá la obra, un tanto más comprometida que la primera.

La investigación que le encargan en esta oportunidad a Blacksad es resolver la desaparición de una niña, ya que su madre no quiere ir a las autoridades porque están manejadas por los blancos y al tratarse de una chica negra, a nadie le importa. Igual todo este tema oculta mucho más de lo que parece y la venganza vuelve a transformarse en el motor de esta segunda historia, aunque lo descubrimos recién para el final.

Vale la pena destacar que en este tomo debuta Weekly, periodista de un diario sensacionalista que funcionará como una suerte de sidekick y contrapunto para Blacksad.

Guarnido y Díaz Canales nos hicieron esperar otros dos años más para poder leer **Alma Roja**, hasta el momento el último tomo de la serie. Y este es quizás el volúmen más elaborado. Ya de movida plantea un cambio fundamental en el planteo de las historias, al meterse de lleno con el anticomunismo y el miedo atómico que estaban tan de moda en los '50 en EEUU. Comienzan a aparecer, si bien con nombres cambiados, figuras de la época claramente reconocibles y la trama se complejiza para apartarse del simple policial y meterse de cierta manera en algo más relacionado con el espionaje. Acá no tenemos un caso claro que Blacksad debe resolver, salvo que tomemos la muerte de Otero de esa manera, pero prefiero creer que acá la trama es más compleja e involucra cientificos nazis, espías rusos y millonarios filántropos paranoides.

Además, como si fuera poco, conocemos un poco más sobre la infancia del protagonista y tenemos tiempo de ver cómo se afianza su relación con el comisario Smirnov, al tiempo que se acentúa esa cuestión melancólica de que -en el fondo- Blacksad no deja de ser un perdedor, que podrá resolver cuantos casos pueda, pero su vida siempre va a ser una mierda. Creo que el final de este tomo deja eso bien en claro.

Por desgracia, parece que esta vez los muchachos se están tomando un poco más de tiempo para finalizar el cuarto tomo, ya que de 2005 a la fecha no tuvimos ninguna novedad. Calculo yo que de el año que viene no tendría que pasar, pero el asunto viene tan lento que nunca se sabe. Lo único que deseo es que -se tomen el tiempo que se tomen entre álbum y álbum- tengamos *Blacksad* para rato, porque la verdad que leerlo es un placer. ☑

LA COSTA COMIC-CON STA. TERESITA

1ª Convención Nacional de Historietas del Partido de la Costa

14, 15 y 16 de Noviembre de 2008

GALERIA PLAYAMAR

CALLE 2 ENTRE 32 Y 33 SANTA TERESITA

+ Max Aguirre
+ Carlos Albán
+ Jorge Blanco
+ Leonardo "Tusam" Del Pozo
+ Gervasio
+ Wally Gomez
+ Gabriel Fix
+ Sergio Ibañez
+ Jok
+ Horacio Lalia
+ Jorge Lucas
+ Cristian Mallea
+ Ruben Meriggi
+ Angel Mosquito
+ J.J. Rovella
+ Gustavo Sala
+ Gustavo Schimpp

JUEGOS +
STANDS +
CHARLAS +
MUESTRAS +

ORGANIZA CENTRO DE ENSEÑANZA DE ARTES
Y OFICIOS DEL PARTIDO DE LA COSTA

EAO

Partido de La Costa
Gobierno Municipal

MUCHO SE HABLÓ DE ESTE PERSONAJE, MUCHO SE LO PONDERA Y SE LO ANALIZA, SOBRE TODO AHORA QUE SE CUMPLEN 80 AÑOS DE SU DEBUT. PERO ESTA VEZ NOS TOCA DESCUARTIZARLO Y DISECCIONARLO HASTA DESCUBRIR LAS VERDADERAS MOTIVACIONES DETRAS DE SU AUTOR, PARA DEJAR AL DESCUBIERTO

LA OTRA HISTORIA DE

PATORUZÚ

POR DIEGO ACCORSI
ILUSTRACIÓN DEL POLACO SCALERANDI

EL TIRO POR LA CULATA

Un señorito de la clase alta porteña que dibujaba muy bien, cosas muy divertidas para gente como uno, que se codeaba con la high society y con los extranjeros que venían a ver la ciudad más europea de América, tenía la idea fija con un personaje que creía lo haría famoso: el típico porteño piola, parte para mofarse de los advenedizos trepadores de la clase media, parte para deschavar los secretos de sus compañeros de juerga (timba, burros, pero no minas porque ya es zarparse). Así, con ayuda de sus amigos caretillas en altos puestos, como Muzio Sáenz Peña (amoroso), un Dante Quinterno muy jovencito comenzó a publicar su personaje en la tira *Aventuras de Don Gil Contento* en el matutino *Crítica*, el diario de Natalio Botana que contribuyó al golpe de estado contra ese populachero de Hipólito Yrigoyen. Pero Gilito no era popular en ninguna de las dos acepciones; ni era para el pueblo, ni era famoso, precisamente por lo antedicho. Este personaje no tenía llegada y estaba condenado al fracaso. De la galera de sucesos para que el porteño tenga de quién mofarse, Quinterno le hace llegar una carta desde Chubut que cambiaría su destino: el tío

Rudecindo le confiaba el cuidado de un indio tehuelche ingenuo y noble con un nombre estrambótico: Curugua-Curiguagüigua. Como quien pide que le cuiden al perro, Don Gil va a recibir a un indio. Lo que no se imaginan (ni él, ni el propio Quinterno) es que ese personaje terminará por devorarse la serie y la vida completa del autor.

Así, el miércoles 17 de Octubre de 1928 se publicó en Crítica un anuncio bajo el título: "Don Gil Contento adoptará al indio Curugua-Curiguagüigua" con algunos dibujos del personaje en cuestión. Dos días después, el viernes 19, entró en escena el indio que cambiaría la historia de la historieta argentina. Pero Muzio Sáenz Peña, el director del diario *El Mundo* le avisó: **"Con ese nombre no va a ningún lado. Debe ser un nombre criollo, pegadizo, como la pasta de orozú"**. Por eso, en el primer cuadro, apenas el indio baja del tren, Gilito le cambia el nombre y lo llama Patoruzú, una adaptación del nombre de esa oscura golosina que se vendía en las farmacias. Pero, sin muchas explicaciones, al día siguiente, el sábado 20, Don Gil Contento, Patoruzú y su avestruz Carmela, protagonizaron una página completa y desaparecieron para siempre del diario. Había sido debut y despedida.

Quinterno no se dio por vencido y volvió a la carga con su idea del porteño piola, esta vez en *La Razón*. En su tira *Don Julián de Montepío* del sábado 27 de Septiembre de 1930, Dante intenta nuevamente el truco del indio heredado. La trama no variaba mucho de la de su primera aparición: ahora el avestruz es Lorenzo, un macho, y como esta vez la aventura puede continuar, Julián se saca de encima el animal en un restorán. Julián tiene menos carisma aún que Don Gil Contento, pero el chiste fácil de "el indio no entiende la tecnología- Julián se le ríe" viró hacia "Julián se ríe del indio incivilizado, pero le pasan cosas malas a él" y ahí sí, la gente empezó a reírse de las tiras de Quinterno. En menos de un año, el diario cambia el nombre de la tira y el protagonista pasa a ser el indio; para Agosto de 1931 la tira pasa a llamarse oficialmente *Patoruzú*, mientras la tirada del diario crece rápidamente, a la par de la popularidad del cacique.

Imagino a Quinterno detestando el triunfo de ese analfabeto aborigen provinciano sobre el porteño piola, pero tratando a la vez de canalizar ese éxito, de multiplicar sus ingresos y de sacarse de encima las exigencias y las trabas del diario. *La Razón* descubre que la tira del indio es un golazo y trata de sacarle el mayor jugo posible, pero Quinterno quiere más y el choque es inevitable.

EL INDIO TRAIDOR

Entra nuevamente en escena su amigo Sáenz Peña, y sin dudarlo, el 11 de Diciembre de 1935, Patoruzú desembarca en el diario *El Mundo*, con un contrato nunca imaginado en la prensa argentina. Quinterno había creado el primer sindicato de historietas del país; él retenía los derechos de todo lo que publicaba. Por primera vez, el autor conservaba la propiedad sobre el material y el diario le pagaba por una única publicación. Además, en materia creativa tuvo una libertad absoluta y la tira ganó por todos lados. Ahora en lugar del humor, el centro está puesto en la aventura light: ya no podemos seguir riéndonos del indio ni del porteño, ahora hay que tomar partido,

hay que actuar. Hay que ganarle a los malos. Ahora Patoruzú es súper-fuerte, incorruptible, invencible, generoso y casto. Ah, y multimillonario.

Sin el bagaje de *La Razón*, Quinterno comienza la historia de cero, y esta vez tiene pensadas las cosas desde la óptica del cacique... que ahora piensa como él y sus amigos poderosos. Patoruzú es ultranacionalista conservador y se opone a todos los extranjeros-inmigrantes que infectaron las grandes ciudades. Lo argentino se ha trasladado al campo. Los "negros del Interior" alentados por chusma como Yrigoyen han invadido Buenos Aires y ahora la oligarquía elige como modelo de argentinidad el campo (no al peón, sino al estanciero, claro). Y Patoruzú es el millonario dueño de media Patagonia... (¿cómo se le escapó a Roca cuando masacró a todos los aborígenes de Bahía Blanca para abajo?). Por supuesto, tiene que tener su partenaire porteño para contraponer lo puro e impoluto de la tradición contra lo oscuro y sórdido de la ciudad, y en un episodio sin mucha lógica, ingresa como padrino del cacique Isidoro Cañones, el recipiente perfecto de todas las debilidades humanas, contrapartida de las fortalezas del indio (que de indio tiene sólo la pinta y el "huija").

Ya en su tercera aventura, Quinterno se encarga de aclarar que todo lo bueno de Patoruzú no lo tiene por ser indio, no sea cosa que alguno se dé cuenta y reclame algo a los dueños de las tierras que les usurparon. La fuerza sobrehumana y todo el linaje del cacique provienen de Egipto, del faraón Patoruzek, lo cual le agrega todo un trasfondo aventurero exótico, bien lejos de la mugre de las tolderías incivilizadas.

UN ÉXITO APLASTANTE

Así y todo, la gente se engancha con el personaje y sus aventuras y comienza la explotación del filón. En Noviembre de 1936 se lanza -y se agota de inmediato- el primer número de la revista *Patoruzú*, que inicialmente reimprimía las primeras tiras del diario *El Mundo* y luego presentó nuevas andanzas. El indio tuvo su programa de radio (*Bajo el poncho de Patoruzú* en Radio El Mundo), planchas a color (la revista *Mundo Argentino*... sí, era un multimedia poderosísimo) y mucho merchandising.

Con interesantes aventuras y un dibujo más estilizado y moderno, Quinterno logra un éxito aún mayor, y comienza a incorporar toda una galería de personajes que pegaron fuerte entre el público: Pampero, el fiel caballo (Agosto 1936); la Chacha, la nodriza, una especie de mucama marimacho (Dic. '36); Ñancul, el servil capataz de la estancia; su hermano menor Upa, un grandote descerebrado que se mete en problemas (ambos de Marzo del '37); el severo coronel Cañones, tío de Isidoro, ejemplo a seguir (Agosto 1938); y su enamoradiza pero espantosa hermana Patora (Dic.'59), entre otros.

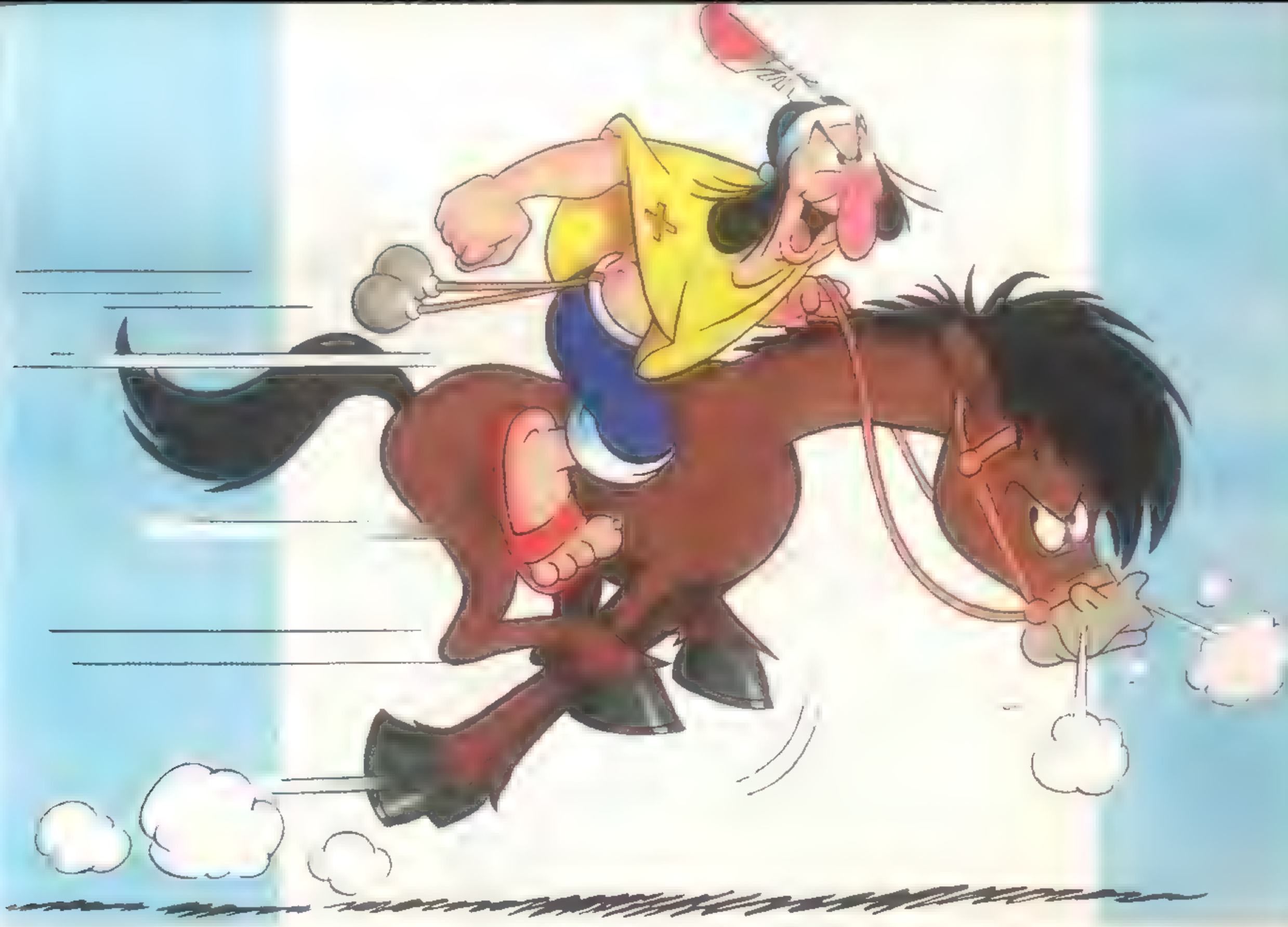
En Diciembre de 1937, Quinterno mete otro golazo editorial: el *Libro de Oro de Patoruzú*, un anuario de 164 páginas, muchas de ellas a color, con chistes e historietas inéditas del cacique, *Don Fierro* y los mejores historietistas del país. La publicación cercana a las navidades se convirtió en un evento esperado año tras año, durante décadas (hasta 1984), que agotaba tiradas inmensas.

En Abril de 1945, a Quinterno deja de convenirle que Patoruzú salga en el diario y la revista homónima pasa a ser semanal, ahora con todas aventuras inéditas, y vende fantastillones de ejemplares. En Octubre del '56 aparece un nuevo título del cacique, *Las Grandes Andanzas del Cacique Patoruzú*, que reedita las aventuras viejas del personaje y que, con algunos pequeños cambios, se consigue hoy en nuestros kioscos.

A LA SAGA DEL CLON

A esta altura del partido, nadie puede discutir que un joven René Goscinny vivió en Argentina durante la explosión del cacique y que éste fue más que influencia a la hora de crear a su personaje más importante, el más relevante del cómic francés. Pero veamos analogías y diferencias de uno que sigue vigente y uno que sigue en declive.

Fecha de Creación	19/10/1928	29/10/1959
Género	Aventura con humor.	Aventura con humor.
Característica física	Es narigón y super-fuerte.	Es narigón y super-fuerte.
Trasfondo histórico	Perteneciente a un pueblo casi extinto de la Historia argentina, pero con tradición popular	Perteneciente a un pueblo extinto de la Historia francesa, pero con tradición popular.
Personaje secundario	Upa, gordo tonto también fuerte	Obélix, gordo tonto también fuerte.
Enemigos	Extranjeros malvados	Invasores romanos
Relación con sexo opuesto	Tímido misógino, nunca una mina.	Tímido misógino, nunca una mina
Ideología del autor	Derecha	Izquierda
Rol social	Empresario oligarca explotador	Luchador por los derechos de los artistas
Representación política	Conservador, terrateniente, desentendido de la problemática de su pueblo.	Encarna la resistencia, a lucha contra el opresor.



A principios de la década del '40, Quinterno quiere emular a su ídolo Walt Disney y –no, no buchonea a sus empleados y amigos ante la cámara anti-comunista, todavía falta- comienza el proyecto para llevar su personaje al campo de la animación. En base a una aventura con el hermanito tonto, nace un corto de 12 minutos llamado *Upa en Apuros*, primer dibujo animado local en Technicolor. Lo que se iba a convertir en una mina de oro, se convierte en una pesadilla: con la Segunda Guerra Mundial, el material para realizar fílmico se encarece a cifras astronómicas y terminar el corto se vuelve una odisea que atenta contra los intereses económicos de la empresa de Quinterno. Por fin, se estrena el 20 de Noviembre de 1942, en el cine porteño Ambassador, junto a *La Guerra Gaucha* y el público lo ovaciona. Por supuesto, Quinterno abandonó toda posibilidad de volver a arriesgar en animación.

El 11 de Octubre de 1945 apareció el semanario *Patoruzito* y fue un éxito absoluto. Las tapas ilustradas y pintadas por Dante Quinterno eran la promesa de un nivel de historietas altísimo, y el contenido cumplía con creces. Además de dos páginas centrales a color de Patoruzito (generalmente dibujadas por la mano derecha de Quinterno, el camaleónico Tulio Lovato, con guiones de Mirco Repetto –director de la revista-, Mariano Juliá o Laura Quinterno –hermana de Dante), se daban cita entre las páginas del semanario grandes autores nacionales y extranjeros. La versión en pequeño del cacique fue más popular aún que el indio narigón, ya que aprovechaba a los personajes (algunos de ellos en su infancia, como Pamperito o Isidorito), pero tenía menos carga ideológica y un humor más ingenuo, donde la contraposición de Isidoro-avaro y Patoruzú-generoso, estaba lavada por un Patoruzito-perfecto vs. Isidorito-vago. Acá el porteñito tiene posibilidad de redención y el indiecito de corromperse.

La *Patoruzito* semanal termina en Enero de 1963 (N° 892), reaparece en Mayo de ese año a partir del número 1, pero ahora mensual, con historias completas y el público no la acompaña de igual manera. Sin embargo, el éxito de las páginas de aventuras con continuará del pequeño cacique habían llevado a la creación, ya en 1957, del mensuario *Correrías de Patoruzito*, con material original y reediciones de las historietas de la *Patoruzito* que, con algunas modificaciones, es la misma revista que se editando hasta hoy.

En los '50, aprovechando la plata de sus éxitos, Dante se dedicó a la actividad rural y ganadera, tras comprar campos en Cañuelas, Coronel Brandasen y Trenque Lauquen (todos terrenos que fueran de los indios antes de las cruentas "Campañas al Desierto", pero claro, él no mató a ninguno). Experto en la materia, Quinterno edita una revista para sus amigos los estancieros, *Dinámica Rural*, que compite -y le gana- a la tradicional *Chacra*. Pero aparte de la fallida *Patoruzito Escolar* (que perdía contra la *Billiken* y duró muy pocos números) y la revista mensual infantil *Pepín Cascarón* (apenas 16 números en 1960/61), la editorial de Quinterno nunca se arriesgó a publicar otros productos fuera de los personajes de la tira madre.

El 4 de Julio de 1968 sale a la calle *Locuras de Isidoro* n°1, que cuenta con guiones de Mariano Juliá y Faruk, con dibujos a cargo de la mano derecha de Quinterno, Tulio Lovato. *Locuras...* resulta un gran éxito, y los trucos de Isidoro para sacarle plata a su tío para ganar en los casinos, para vivir una buena vida de arriba, se suceden mes tras mes, como último gran golazo de la editorial.

DESDE LA RESERVA

A mediados de la década del '70 se dejan de producir nuevos episodios de Patoruzú y se reciclan y reimprimen una y otra vez las mismas andanzas. Lo mismo sucederá al poco tiempo con Patoruzito e Isidoro. Tres revistas ancladas en el tiempo, que se regurgitan una y otra vez

MIENTRAS DUERME, ENTRARÉ EN SU CUAGTO Y MIRÁNDOLE ATENTAMENT EL PIECIT, LE COPIARÉ EL PLANIT! JE-JE-JE!
¿TE LO CREÍSTE, BABANATAS? ¡AHORA TE QUIERO BER, ESCOBETA!
PAF!
¡VENGO A HACEROS EL REY DEL UNIVERSO!...
EL MAPA SE LO CONSIGO EN SEGUILA! ¡LO GUALDA EL SONSO DE ISIDOLO!

con pequeñas modificaciones en los diálogos para que aparenten actualidad, con nuevos títulos para parecer nuevas historias y diferentes cuadritos ampliados a manera de tapas. ¿Por qué dejaron de producir? ¿Tan caro era contratar guionistas y dibujantes? Porque vamos, Quinterno no dibujaba una aventura entera de Patoruzú desde fines de la década del '30. Plantaba bocetos, creaba personajes, tiraba ideas, escribía editoriales ideológicamente cuestionables, supervisaba cierto nivel de calidad, pero sentarse a dibujar... no tenía tiempo, ¡él tenía que contar billetes!

Al igual que el tío Walt, "el Pibe" Dante también tenía el poder absoluto sobre sus creaciones, quería controlar todo y cobrar por todo, pero sin trabajar tanto. Ambos instauraron sus firmas como sellos obligatorios junto a todas las apariciones de sus personajes, sin importar quién las hubiera dibujado. Ambos tuvieron monstruos de la historieta bajo sus sombras, que generaron toneladas de material del que la gente sabría solamente que era una creación del dueño del copyright. Seguramente a Quinterno le costó cada vez más conseguir "fantasmas" que trabajaran bajo sus tiránicas órdenes, siguieran sus puntillosas correcciones, agacharan la cabeza, cobraran lo que el patrón decidía y renunciaran a obtener la notoriedad merecida por su arte.

Y claro, todos sabemos que la década del '70 fue socialmente convulsionada y los artistas (esos zurditos prepotentes) deben haberse unido para exigir aumento o, (Dios no lo quiera) hasta deben haber amenazado con un paro. Entonces, ¿para qué hacerse mala sangre tratando con la chusma? Están todos fuera, total, el personaje se vende solo, sin importar qué historias trae adentro. Y siempre se puede conseguir un diseñador para armar las republicaciones lo más baratas posible.

Quinterno, que había experimentado con páginas a color en los *Libros de Oro* y la *Patoruzito*, nunca se animó-arriesgó a poner color en sus tiras convertidas en revistas, o a modificarles el formato. *Patoruzú* había dejado de ser tira diaria en el '45, pero aún hoy simula ese formato incómodo y anticuado, y *Patoruzito*, que comenzó en formato de revista normal, fue "adaptado" al formato de tira para sus infinitas reimpresiones en blanco y negro. Es como si Quinterno sostuviera que él había logrado tanto éxito con una fórmula que no la cambiaría ni aunque hubiese pasado medio siglo.

Y sus sucesores parecen estar convencidos de lo mismo: Si se vendió tanto así, ¿para qué cambiar? ¿para qué arriesgar a hacer algo nuevo? Sin preguntarse por ejemplo, ¿para qué queremos una oficina gigantesca y decorada como un museo si lo único que hay que hacer es aggiornar tres revistitas por mes? ¿Creerán que manteniendo todo como cuando Quinterno ganó fortunas la van a ganar ellos? Por unas décadas funcionó, con excusas para tapar la picada de las ventas, todo parecía indicar que la magia del cacique y sus amigos podían soportar todo, pero... déjense de joder... Republicar más de ocho veces una historieta ya es una falta de respeto a los consumidores, aunque las ocho veces sea gente diferente.

Los libros de la *Biblioteca Clarín*, el libro de *Isidoro* de Norma y la realización de las abominables películas de Patoruzito muestran que aún hay interés por esos vetustos personajes, que podrían revivir y volver a cautivar al público, pero evidentemente, no con historias de los '50 apenas maquilladas, aferradas a una gloria de la que ya casi no queda ni el recuerdo.

ULTRAJES DE PATORUZÚ

"El primer antecedente político de Patoruzú aparece en la tira publicada por el diario La Razón el 12 de Octubre de 1930, bajo el título de Julián de Montepío. En ella, Julián apoya y festeja el golpe de estado efectuado por el General Uriburu el 6 de Septiembre de ese año, diciendo: "Todo argentino que lleve sangre de patriotismo en las venas no debe faltar a la magna cita; hoy, todo argentino debe concurrir a presenciar el desfile de los ínclitos milicos que nos salvaron de la tiranía oficialista".

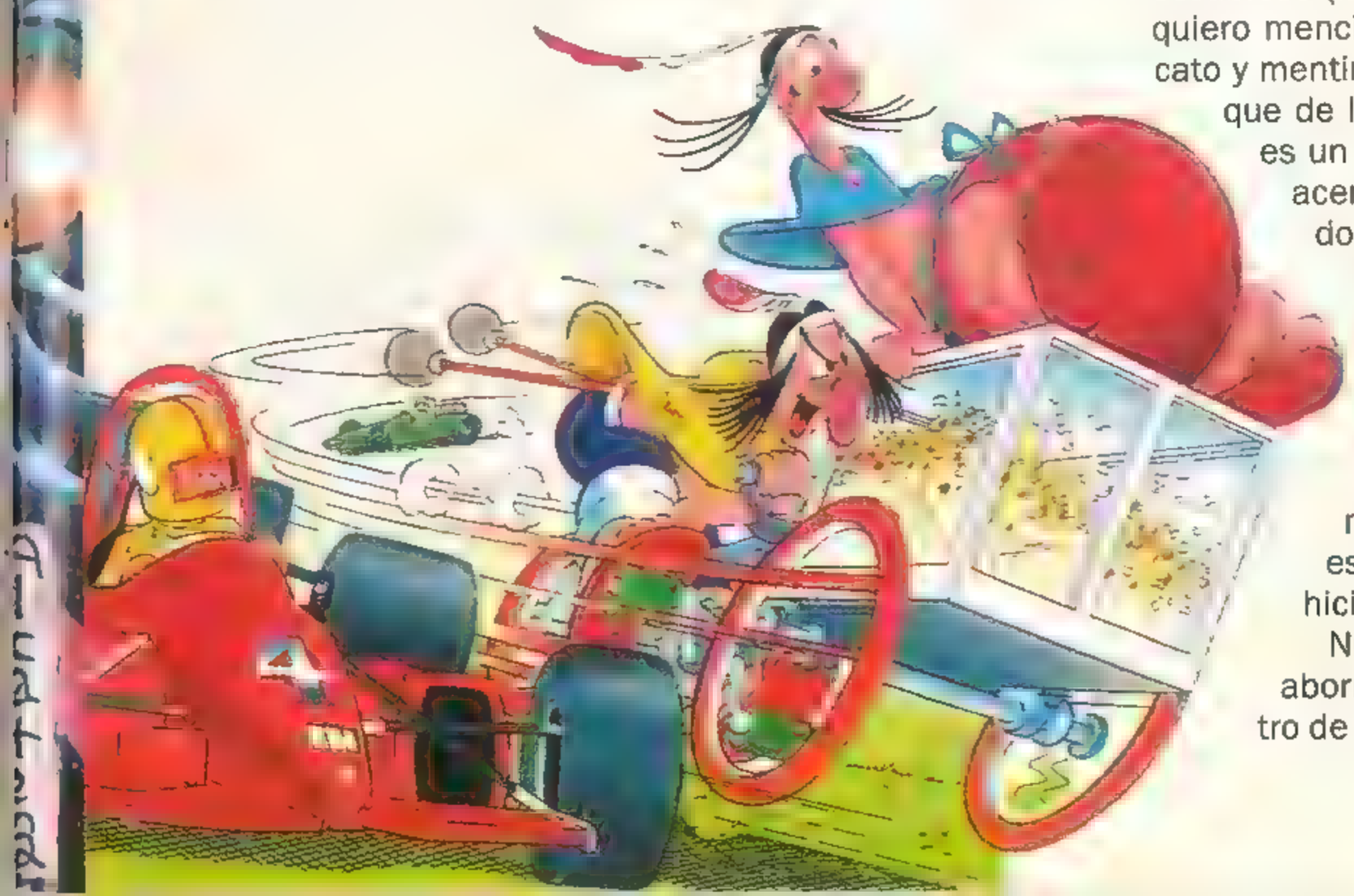
(*Comiqueando nº19*, "La Verdadera Historia de Patoruzú", Fernando García y Hernán Ostuni).

Calculo que para esta altura ya no debe quedar leyendo esta nota ni un sólo defensor de Quinterno, así que podemos despacharnos con los tradicionales cuestionamientos al personaje. Cuando Patoruzú se convierte en el vocero ideológico de Quinterno, es decir, cuando el Pibe asume que el éxito sólo lo logrará a través del indio y

no de Julián, principalmente en la etapa que se inicia en el diario *El Mundo* y explota en la revista *Patoruzú*, se convierte en un nacionalista a ultranza, un "patriotero" que ama tanto a su país que odia a todos los demás.

Por supuesto, contra Perón se calla la boca y deja todas las referencias políticas del semanario, no sea cosa que lo censuren, pero como un ciego, Quinterno sigue postulando número a número que el mal viene de afuera. Chinos, franceses, turcos, alemanes, judíos, todos son caricaturizados, ridiculizados, estereotipados por Quinterno y derrotados por Patoruzú.

Terminada la Segunda Guerra, debe bajar los decibles de intolerancia y xenofobia, por lo que agrega a un verdadero malvado detrás de las motivaciones de los enemigos del cacique: Satanás. Si tu enemigo es la personificación del Mal, Patoruzú pasa sin duda a ocupar el rol de Dios bueno. Pero las aventuras de un dios omnipotente invencible resultarían muy aburridas, y ahí es donde cobra más protagonismo Isidoro y sus tentaciones, que meten constantemente en problemas a Patoruzú. El porteño arribista le sirve a Quinterno para darle vueltas a la aventura y humillarlo con 'humor'.



"Los judíos, con quienes Quinterno más se ensaña, son seres despreciables, avaros y malévolos; los chinos son traidores y prácticamente no hay personajes negros en el mundo patoruziano.

Será por estas características (naturales del autor y no del personaje) que Patoruzú fue adoptado como mascota por la dictadura militar encargada del proceso de Reorganización Nacional para sus calcomanías y panfletos, en las que el cacique aparecía como símbolo autóctono, domando un potro con la forma de la República Argentina, antes de caer eclipsado en sus funciones por Clemente, durante el mundial del fútbol de 1978." (García y Ostuni, Op. Cit.).

Incluso durante el menemismo, Patoruzú fue el emblema de esa fiesta de la corrupción que se llamó Expo América '92, donde el por aquel entonces intendente Grosso sacó inmenso provecho del recientemente resurgido Puerto Madero.

Y no empecemos a hablar de Patoruzú con las mujeres. Su inocencia, su personalidad misógina, su timidez, en realidad oculta un problema del autor, que sabe que si su personaje se enamora, tiene que explorar terreno escabroso (la descendencia, la continuidad, y ay, no lo quiero mencionar... el SEXO). Criado en un mundo pacato y mentirosos más cerca de la Inglaterra victoriana que de los mapuches, Quinterno cree que el sexo es un tabú intocable y prohíbe cualquier tipo de acercamiento de sus personajes al tema. Isidoro, el langa number one, nunca se transó a una mina. Mucho menos Patoruzú, que no olvidemos, en el fondo tiene que demostrar algo de gil. Divito, lejos el mejor artista que trabajara para el Sindicato Quinterno, renuncia y abre su propia editorial para competir con la *Patoruzú* semanal, en gran parte porque el joven artista estaba cansado de que el poderoso Dante le hiciera alargar el ruedo de las minifaldas.

Nuevamente como su amigo Disney, Dante aborrecía el concepto de familia, al menos dentro de la historieta. Nada más nefasto que un ma-

trimonio, un padre y un hijo. Fíjense que esta relación no existe. Todos son tíos y sobrinos, la Chacha es un ente no-familiar que vive sola en la estancia con Ñancul, pero nunca jamás te van a dejar entrever que pasa nada. Y no digo que sea algo político a lo Dorfman y Mattelart (*Para leer al Pato Donald*); es algo netamente argumental y lógico. Si hay un matrimonio, tiene que haber, en algún momento, un hijo. Si hay un hijo, en algún momento, inevitablemente, tiene que crecer. Si hay crecimiento, hay diégesis y si hay diégesis hay marcas de orden cronológico, por lo tanto, no se pueden editar y reeditar cualquier tira en cualquier momento. La Historia tiene que ausentarse, paralizarse, no por una cuestión dialéctica de explotación del capital, sino porque una regla del universo Patoruzú es que las historias tienen que poder ser leídas en cualquier orden. Al final de cada historia todo tiene que volver al equilibrio del principio. Nunca puede obtener fortunas Isidoro, nunca puede cambiar el status quo de la serie. Nunca puede crecer Patoruzito, ya que estamos. Y Patoruzú, a contramano de los argentinos, nunca puede perder. ☑

UN INDIO POCO ANIMADO

Por Javier Hildebrandt

A pesar de la enorme popularidad que se ha labrado Patoruzú entre el público, son contados –y en su mayoría fallidos- los intentos por trasladar al personaje al cine de animación; deuda que, esperemos, pueda saldarse con un buen largometraje en un futuro no muy lejano.

Las primeras tentativas de llevar adelante un Patoruzú animado datan de 1932, cuando el propio Dante Quinterno planea la realización de una serie de cortometrajes, que finalmente no llegan a concretarse. De este proyecto sólo trascendió el argumento y un par de imágenes de una de las historias, en la que el cacique se decide por salir a divertirse en un curioso y algo abúlico cabaret.

Pero Quinterno no se quedaría con los brazos cruzados y, deslumbrado por los trabajos de Walt Disney y los hermanos Fleischer, encara a través de su flamante sindicato un nuevo corto animado: *Upa en Apuros*. Con un enorme trabajo y un costo de producción altísimo –que deriva también en grandes pérdidas- el film se estrena el 20 de noviembre de 1942, junto con la película *La Guerra Gaucha*, luego de un intento fallido el 21 de abril de ese mismo año. Es, además, el primer dibujo animado en colores de la cinematografía argentina.

Los 12 minutos de *Upa en Apuros* adaptan la historia del rapto del pequeño Upa por parte del gitano Juaniyo, y el posterior rescate a cargo de Patoruzú, previa pelea con un oso. La dirección corre por cuenta de Tito Davidson, con Tulio Lovato como jefe de producción y Oscar Blotta como principal animador. Los story-boards son dibujados por el mismo Quinterno. Es digno de mención también el trabajo del pintor alemán Gustavo Goldschmidt en los fondos –que imitan el estilo realista de las animaciones de Disney- y la banda sonora compuesta especialmente por el músico Melle Weersma. El resultado final no tiene, en verdad, nada que envidiarle a las producciones norteamericanas de la época, y se gana con comodidad un lugar dentro de las máximas obras del cine de animación nacional.

Tendríamos que esperar unos largos cincuenta años para volver a ver a nuestro héroe en movim ento. Con motivo de las celebraciones por el quinto centenario de la llegada de Colón a América, el indio Patoruzú es presentado –flor de ironía- como la mascota oficial del evento *América '92*, y protagoniza una serie de avisos publicitarios en los que camina de un lado al otro, para luego guiñarle un ojo al espectador.

Unos años después, en 1995, Tomás Estrada, el dibujante Juan Grillo y la productora Aguafí, encaran un ambicioso proyecto de serie animada de Patoruzú, para la cual real zan un episodio piloto, "El Templo" (junto con otro protagonizado por Patoruzito, intitulado "El Cazador"). Con un costo de u$s 300.000 y post-producción en estudios de Los Angeles, el corto tiene una cal dad de animación notable para su tiempo, pero falla en la integración con el reparto vocal, conformado por Jorge Sassi (Patoruzú), Pelusa Suero (Upa) y Lalo Mir (Isidoro). También se realiza una versión hablada en inglés, presentada como *Patoruzú, The Great Patagonian Hero*, nada menos que con Mark Hammil en la voz del indio (ver para creer). Proyectada para lanzarse en 1998, al parecer la serie no convence a ningún inversor, y queda reducida solamente a ese piloto.

Hasta el momento, el último proyecto animado que involucra a Patoruzú está cargo de Indiecito, la productora responsable de las lamentables versiones fílmicas de Patoruzito e Is doro. La idea del estudio liderado por José Luis Massa es realizar un film íntegramente en 3-D –con la moderna tecnología dig tal MAYA-, para estrenar en algún momento del año próximo. Sin embargo, en Octubre de 2007 Walter Quinterno (hijo de Dante y director de la empresa Los Tehuelches, propietaria de los derechos de los personajes) presenta una demanda judicial a la productora, en reclamo de pagos no efectuados por los anteriores films de Patoruzito e Isidoro. Ante esta situación, Indiecito decide, por el momento, suspender la utilización de los personajes hasta que se destrabe el conflicto, lo que deja a esta futura película de Patoruzú en lista de espera. Por ahora, no hay más novedades al respecto.

NO TE PIERDAS EL TERCER NUMERO
QUE SE VIENE CON TODA
LA FURIA DE HULK!!!!!!
UN REPASO POR TODA LA HISTORIA
DEL GIGANTE ESMERALDA DESDE SU
CREACION HASTA NUESTROS DIAS,
DEL COMIC A LA PANTALLA GRANDE
BUSCALA EN NOVIEMBRE!!
POWER
MAGAZINE

LAS BOLSAS BAJAN, ESTOS LIBROS SUBEN (LOS ÁNIMOS)

Con el deporte no se juega 5. *Caloi.* Ahora a todo color, una nueva selección del humor del autor de Clemente enfocado en las gracias y desgracias de las diferentes actividades deportivas.

F. Mérides truchas 1. *Daniel Paz.* Una brillante colección de evocaciones de aniversarios falsos, agudamente satírica, a partir de las páginas que el autor publica en el suplemento "Radar" de *Página/12*. Con la participación especial de las dos estrellas del humor en el cine ironí.

Bife angosto 1. *Gustavo Sala.* La irrupción del humorista gráfico más explosivo de los últimos tiempos. Su tira, que publica en el suplemento "No" de *Página/12*, arremete sin piedad contra los ídolos del rock y los personajes más estrafalarios con una gracia ponzoñosa a partir de un dibujo virulento.

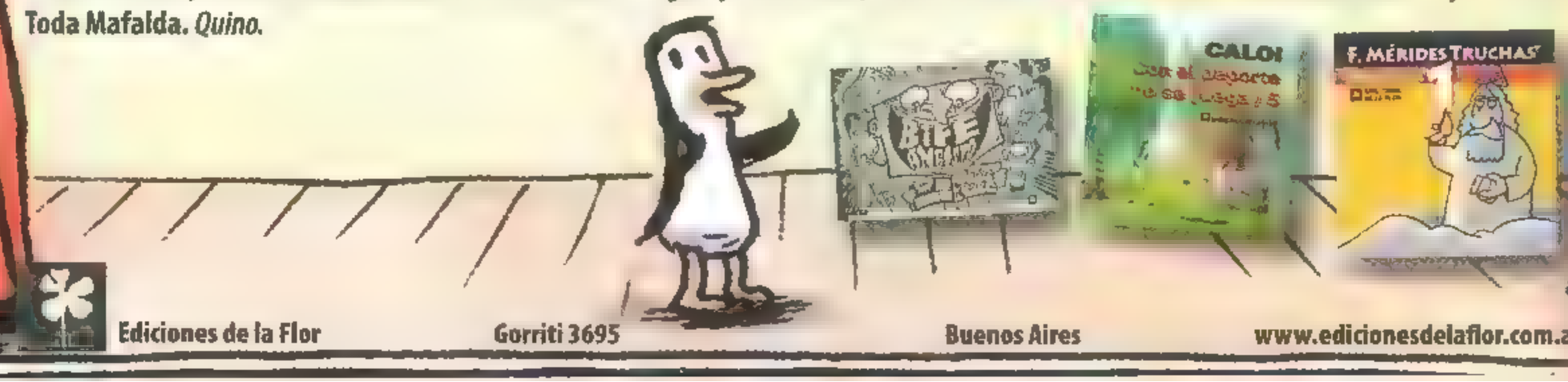
Casualidades permanentes. *Belén Wedeltoft.* La novela más desopilante que se haya escrito en la Argentina en las últimas décadas. Con el ritmo de una película de los Hermanos Marx, una parodia de la educación nacional, de la escuela secundaria y sus directoras, de Emma Bovary, del amor romántico, de la cultura intelectualosa, del mundo *psi*, entre otras muchísimas cosas. Lectura atrapante,

Gaturro 12. *Nik.* La historieta súper ventas para chicos que muchos grandes devoran, con el gato más estrafalario e inverosímil de la Naturaleza.

En otras palabras. *Letra: Kevin Johanssen. Música: Liniers.* Las canciones del innovador baladista, desbordantes de humor y poesía, esta vez acompañadas por los dibujos que le inspiraron a Liniers.

Y los papeles permanentemente estables:

Semblanzas deportivas. *Fontanarrosa. (Nueva edición corregida y aumentada)* **La aventura de comer.** *Quino.* **Gaturro números 10 y 11.** *Nik.* **Toda Mafalda.** *Quino.*



Ediciones de la Flor Gorriti 3695 Buenos Aires www.edicionesdelaflor.com.ar

desde ADENTRO

hoy: Rubén Meriggi

Quería contarles cómo me inicié en esto de dibujar. Cuando tenía siete años, series de televisión como Batman, Astroboy, Superman, Tarzán, etc., recargaron mi imaginación. Por aquellos días, era muy común para mis vecinos verme correr por la vereda con una toalla atada al cuello. Un día era Batman, otro Superman y por ahí me pegaba fuerte ser Tarzán. Vivía en un edificio y más de una vez lanzaba lo que para mí era el grito de guerra de Tarzán, lo que me trajo más de un problema con las señoras vecinas que protestaban por los gritos del nene.

Pero fue una tarde de verano, cuando yo tenía unos nueve años, que se produjo el encuentro con lo que sería mi profesión. Mi vieja alquilaba una casa a extranjeros que trabajaban para empresas del exterior. Siempre que estas familias se retiraban, algo dejaban.

Fue así que esa tarde, los inquilinos de turno se volvieron a su país, pero dejaron un tesoro espectacular. Abrí la puerta de aquel galpón y me encontré con cientos de comics en una mesa enorme, una pila que llegaba casi hasta el techo. Imagínense mi sorpresa: acostumbrado a ver a mis superhéroes en la tele, ahora los tenía en dibujos, en distintos tamaños, a todo color y en otros idiomas. Ese fue mi primer contacto con revistas de historietas. Así comenzó el romance.

Enseguida me puse a copiar los dibujos de esos comics. Gastaba pilas y pilas de hojas, todos los días, a cualquier hora, sin parar .Esto obviamente trajo consecuencias en el estudio. Recuerdo haber dibujado en la carátula del 25 de Mayo a Superman volando sobre el Cabildo, llevando la bandera argentina, cosa que a mi maestra y mi vieja no les causó ninguna gracia.

Mi fanatismo por los comics hizo que pensara algo para poder comprar más. Junto a un amigo, que también se dedicaría a trabajar como dibujante (Peni), hacíamos revistitas en hojas de cuaderno y luego las vendíamos a nuestros compañeros de colegio. Con esa plata nos comprábamos comics de Jack Kirby, Joe Kubert, Neal Adams, John Buscema... Estos maestros terminaron por potenciar una idea: estaría bueno ser dibujante.

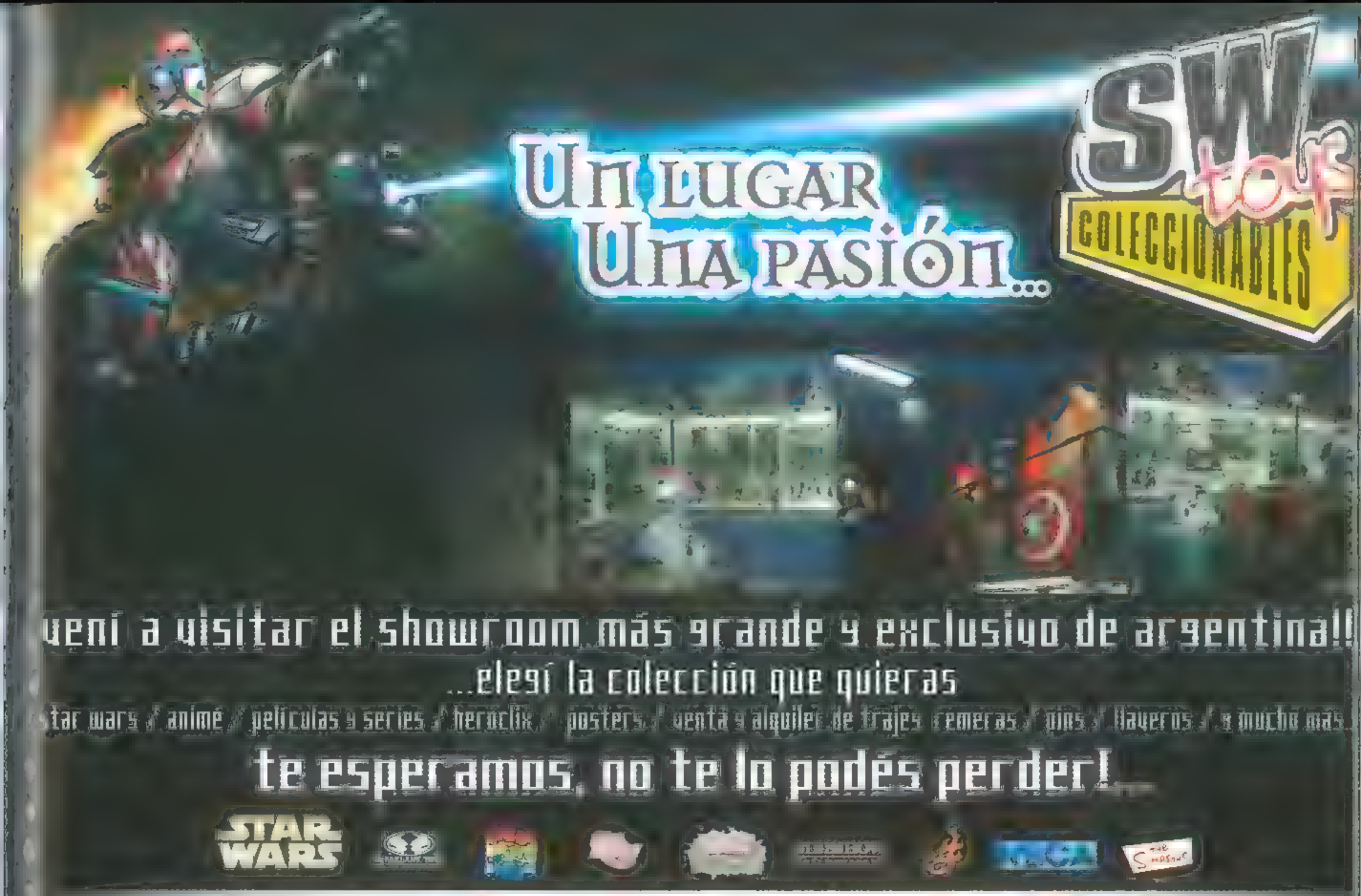
Mi vieja, extremadamente cansada de las situaciones de conflicto en el colegio, optó por probar a ver qué pasaba con eso de dibujar. Buscamos un editorial que hiciera historietas y así llegamos a Columba y a Antonio Presa, que fue mi padre artístico.

Gracias a él, mi vieja entendió que mi futuro podía estar en el dibujo.

Tenía 15 años cuando empecé a dibujar los lápices de la serie Argón el Justiciero, para la revista El Tony, con guiones de Héctor G. Oesteheld. Lo gracioso es que yo odiaba a este personaje y a las revistas de Columba. En la editorial pase un periodo de transición donde me enseñaron a ser profesional, a regañadientes, ya que yo sólo quería dibujar.

Mi estilo nació cuando hice la adaptación de la película Krull. Enseguida con Gustavo Amézaga creamos Crazy a Jack, el personaje que me ayudó a despegar como profesional, ya que los dibujos de esta serie llegaron a otros países y así fue como más tarde me empezaron a contactar de diferentes editoriales de Europa y EEUU. Recuerdo la sensación de inmensa alegría cuando me llegó el primer guión de Conan el Bárbaro: lo apoyé en el tablero y me quedé mirándolo por largo tiempo.

Hoy estoy del otro lado del mostrador: coordino para la editorial Thalos los proyectos Magma, Pandemonium y Manuela. Para mí, es el sueño del pibe absoluto. Soy dibujante y director editorial, y todo con las mismas ganas de aquel péndex de 15 años. ☑


Un lugar
Una pasión...
SW toys
COLECCIONABLES
vení a visitar el showroom más grande y exclusivo de argentina!!
...elegí la colección que quieras
star wars / anime / peliculas y series / heroclix / posters / venta y alquiler de trajes remeras / pins / llaveros / y mucho mas
te esperamos, no te lo podés perder!
STAR WARS
Y sólo por mencionar este aviso te ganaste un 10% de descuento sobre tu primera compra.
Y a partir de ahí no nos hacemos responsables por tu adicción a SWToys!!
Pasa a visitarnos por Sarmiento 1562 PB 1 / Capital Federal
Tel/Fax: 4373-4100 / info@swtoys.com.ar / www.swtoys.com.ar

HISTORIETAS A DIARIO

Las tiras cómicas argentinas de *Mafalda* a nuestros días

Hernán Martignone
Mariano Prunes

"Al leer estas tiras con curiosidad, con modestia, con inteligencia, Martignone y Prunes leen también la relación entre la realidad y el humor. Pero esa realidad que no es solo la que aparece en la sección política de los diarios: la forman también las fantasías colectivas y las verdades de la imaginación".

Pablo De Santis

www.librariaediciones.com.ar

LIBRARIA

PLUTO

PUBLICADA POR: Shogakukan

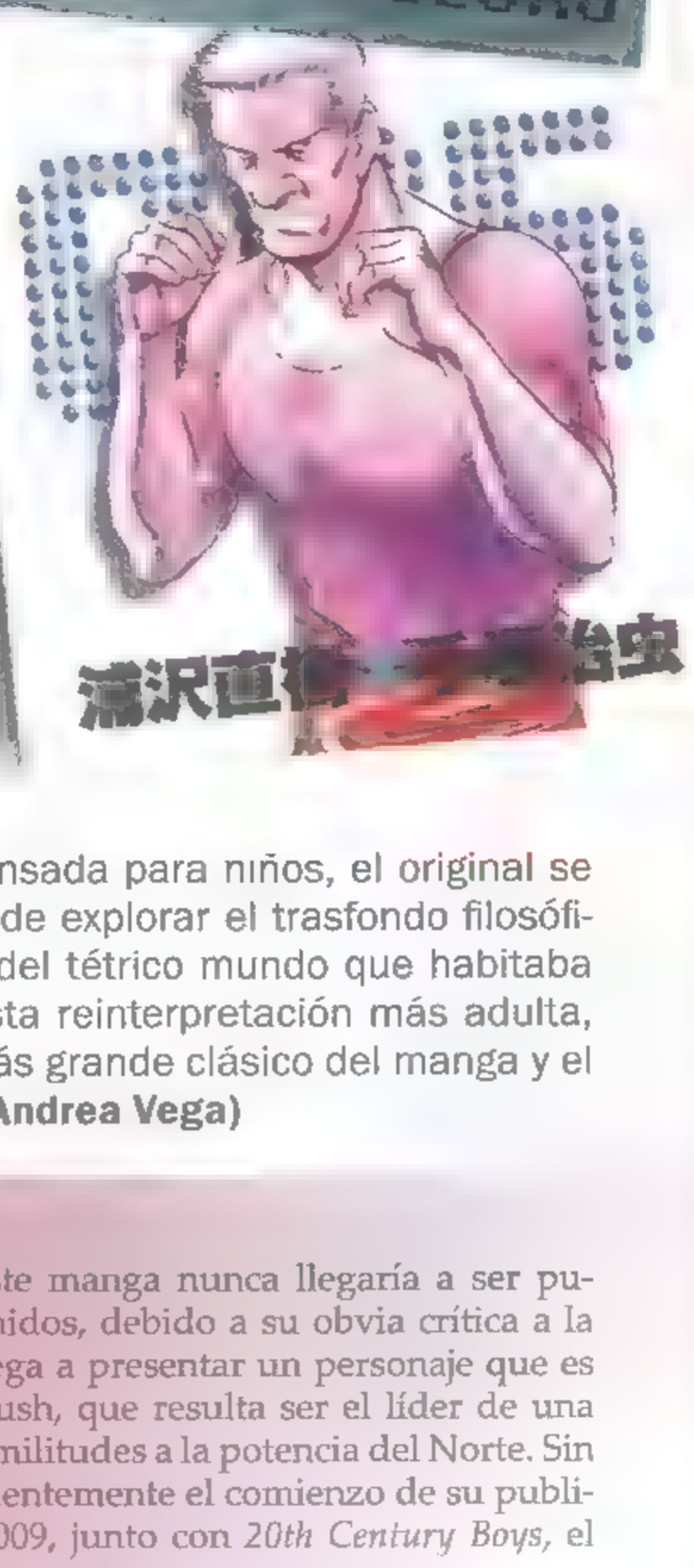
CANTIDAD DE VOLÚMENES: 5 (serie abierta)

COMIENZO DE PUBLICACIÓN: Septiembre 2003

AUTORES: Naoki Urasawa y Osamu Tezuka

HISTORIA Basada en "El robot más poderoso de la Tierra", uno de los arcos argumentales de Tetsuwan Atom, la historia tiene como personaje central a Gesicht (Gerhardt en el original), un detective robot que trabaja para la Europol en Dusseldorf. Gesicht es uno de los siete robots más poderosos del mundo (Atom, o Astroboy, es otro miembro de ese grupo), forjado a partir de un elemento conocido como Zeronium. Uno de sus deberes es convivir con los humanos lo más que pueda; tiene una esposa robot, aunque los robots no sienten amor. Come y bebe, aunque los robots no pueden sentir los sabores y no necesitan esa clase de nutrición. Su apariencia es humanoide, posee una mano que puede transformarse en arma, y sus sentidos son extraordinariamente agudos. Además, todos sus recuerdos son archivados en un pequeño chip que puede ser intercambiado con otros robots. Naturalmente, los robots son odiados por muchos humanos. Sólo uno de ellos, Montblanc, es amado por todos, a pesar de ser también uno de los poderosos siete.

Pero un día Montblanc es brutalmente asesinado, al igual que Bernard Ranke, un activista por los derechos de los robots. Ambas escenas del crimen son similares: el asesino ha colocado ramas y tubos a los lados de la cabeza de cada víctima, como si fueran cuernos. Pero lo más llamativo del caso de Ranke es que aparentemente el asesinato ha sido cometido por un robot, algo que no ocurría desde hace ocho años gracias a que su programación les impide dañar a un ser humano. Gesicht decide recurrir al robot asesino de hace 8 años, Brau-1589, una especie de Hannibal Lecter que permanece encerrado en pésimas condiciones y bajo observación. Al ver las fotos de los asesinatos, el robot le dice que en la antigua mitología europea, el dios de la muerte tenía cuernos; era conocido como Hades entre los griegos, pero para los romanos su nombre era Pluto. Y otra cosa queda clara para él: el asesino lo hará de nuevo, porque su blanco son los siete robots más poderosos del mundo. A lo largo de la investigación se presentan las historias de fondo de cada uno de los robots, con referenc'as al universo Tezuka (impagable el cameo de Black Jack) y a maestros de la ciencia ficción como Philip K. Dick e Isaac Asimov.



Por ser una historia pensada para niños, el original se veía limitado a la hora de explorar el trasfondo filosófico, emocional y moral del tétrico mundo que habitaba Atom. Luego de leer esta reinterpretación más adulta, ciertamente verás al más grande clásico del manga y el animé con otros ojos. **(Andrea Vega)**

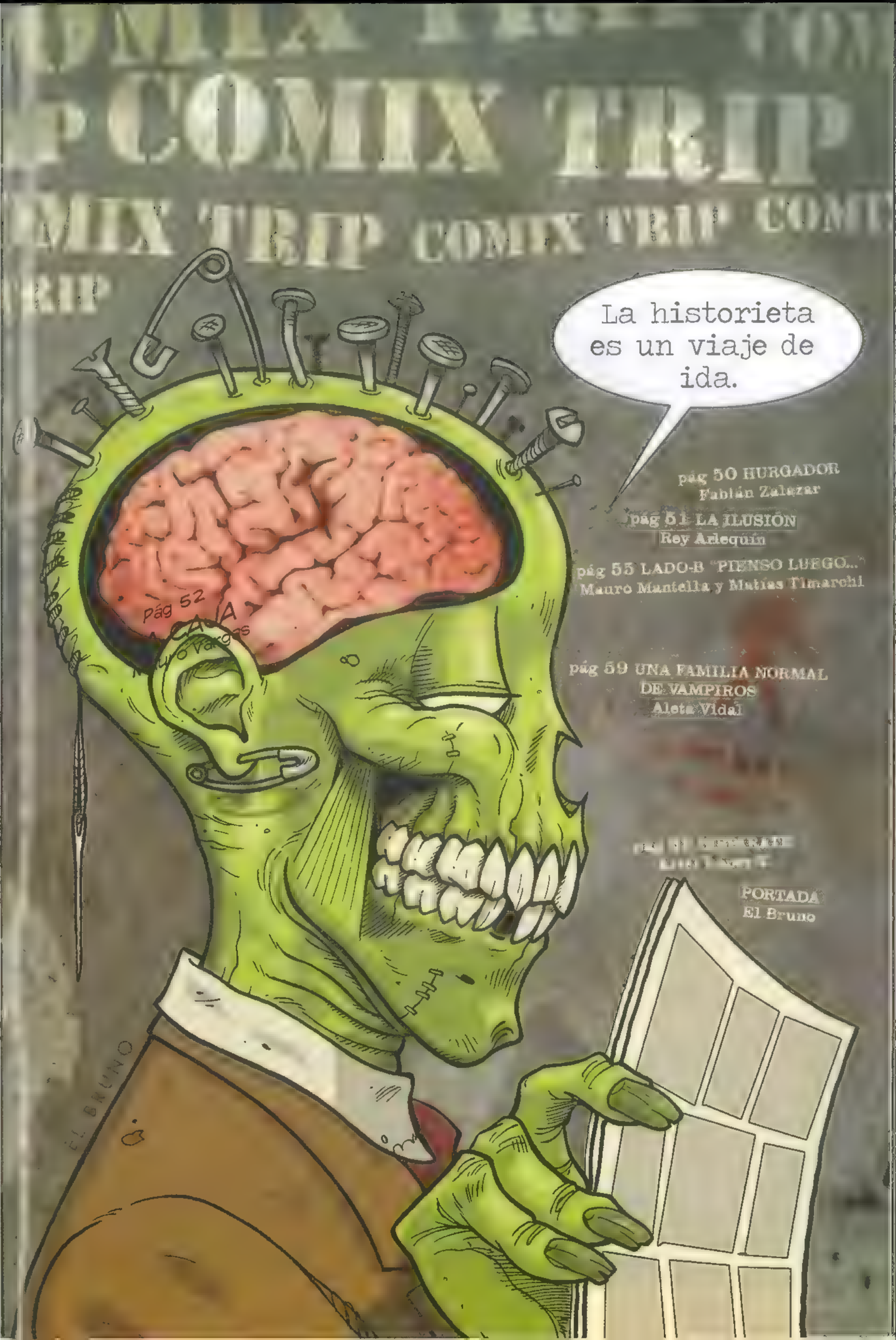
EXTRA DATA:
Muchos pensaban que este manga nunca llegaría a ser publicado en los Estados Unidos, debido a su obvia crítica a la guerra de Irak. Incluso llega a presentar un personaje que es una clara caricatura de Bush, que resulta ser el líder de una nación con sospechosas similitudes a la potencia del Norte. Sin embargo, Viz anunció recientemente el comienzo de su publicación para Febrero de 2009, junto con *20th Century Boys*, el otro hitazo de Urasawa

MIX TRIP COMIX TRIP

COMIX TRIP

MIX TRIP COMIX TRIP COMIX

RIP



pág 50 HURGADOR
Fabián Zalazar

pág 51 LA ILUSIÓN
Rey Arlequín

pág 55 LADO-B "PIENSO LUEGO..."
Mauro Mantella y Matías Timarchi

pág 59 UNA FAMILIA NORMAL DE VAMPIROS
Aleta Vidal

PORTADA
El Bruno

HURGADOR

x FABIAN ZALAZAR

ESCUDRIÑANDO RECÓNDITOS RINCONES

AVANZA INCANSABLE EL HURGADOR

EXPLORANDO PAISAJES, PUEBLOS Y FAUNAS EN DONDE ESCASOS OJOS SE HAN POSADO VEZ ALGUNA.

AL ÉXTASIS SU BUSQUEDA LO LLEVA...

CUANDO LE TOCA TOPARSE CON ESPECIMENES IGNOTOS QUE NO FIGURAN EN NINGÚN REGISTRO.

ENVUELTO EN LA EMOCIÓN DE SU TAREA CIENTÍFICA...

SE LANZA EMBELEZADO A TOMAR REGISTRO DE SU DESCUBRIMIENTO.

OBSERVANDO, INDAGANDO, ASENTANDO

CATALOGANDO, APUNTANDO, RETRATANDO

CLASIFICANDO, EVALUANDO.

DEJANDO SU TESTIMONIO CIENTÍFICO

COMO LEGADO INVALUABLE DE SU TITÁNICA TAREA

FABIAN ZALAZAR

LA HUMEDAD EJERCÍA UN ROL IMPORTANTE EL SOL NUNCA SALÍA Y LAS TORMENTAS SEGUIAN.

EL PUEBLO DISEÑADO Y PREPARADO PARA ESTE FENOMENO, DESDE SIGLOS Y SIGLOS LAS LLUVIAS NUNCA CESARON. LOS NIÑOS SE DIVERTÍAN IGUAL.

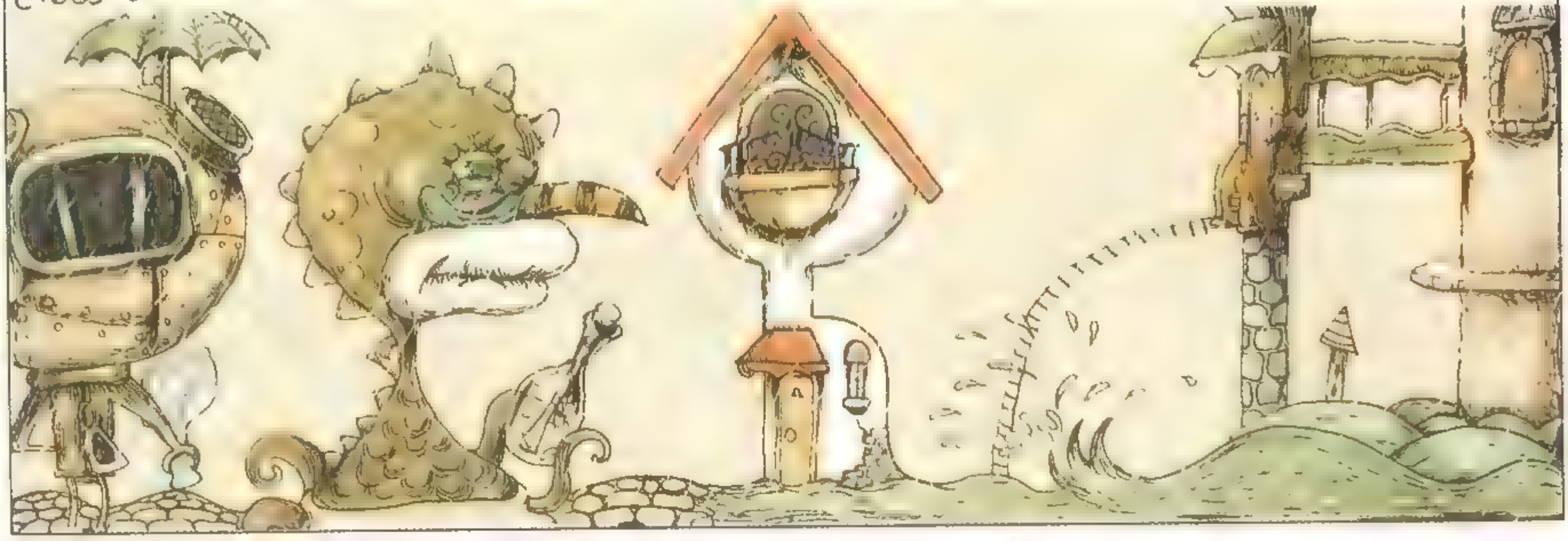
EL SEÑOR VOODOO TRANQUILO EN SU SILLON, COMENZABA OTRO DIA DOLORIDO, COMO OTROS TANTOS EN SU RUTINA DE BÚSQUEDA.

INTENTAREMOS ENCONTRARLA BOO, HOY SÍ TIENE QUE SER EL DÍA.

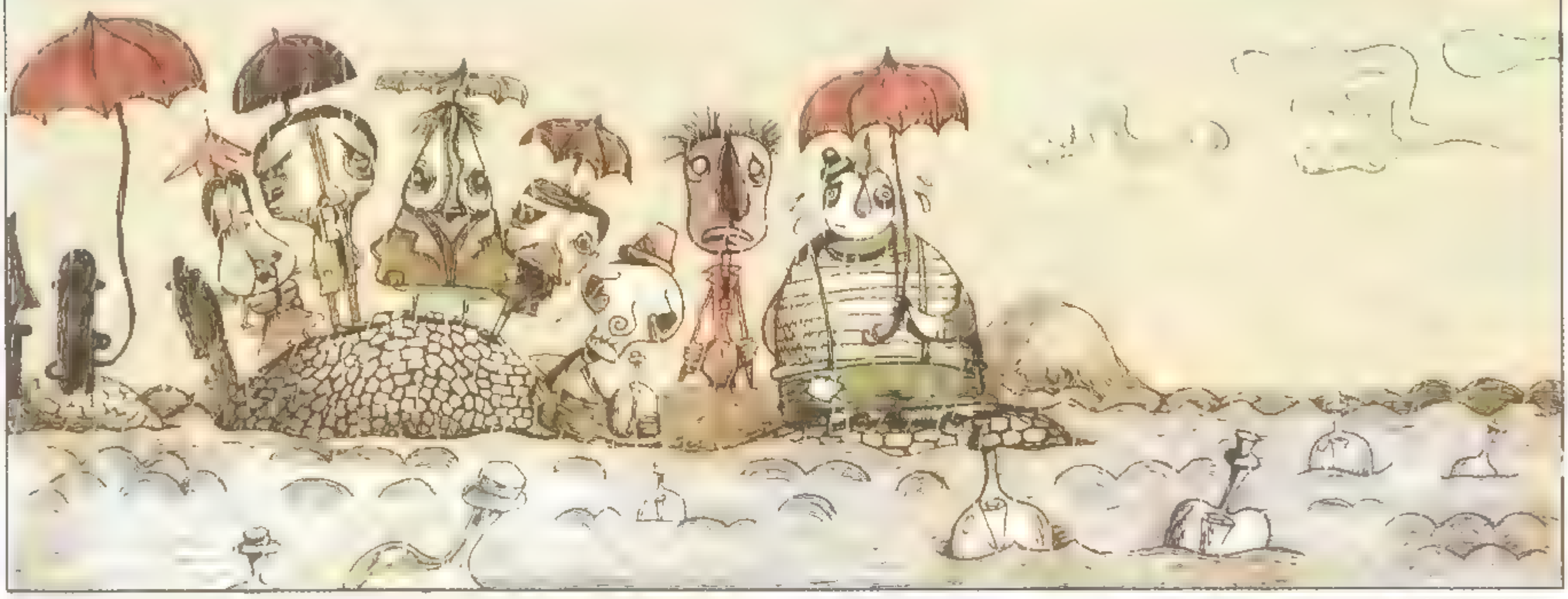
SUS MÁQUINAS, GRANDES INVENTOS QUE SALVARON VIDAS, PERO EN VANO A LA HORA DE SALVAR A ELLA.

LA HIPÓTESIS, ACERCA DE SUS GRANDES ESPERANZAS DE ENCONTRARLA VIVA, SE BASABA EN UN ESTUDIO QUE HABIA REALIZADO VARIOS AÑOS EN LA POBLACIÓN, LA CONSTANTE LLUVIA HIZO EVOLUCIONAR LAS ESPECIES, ALGUNOS CON PATAS DE RANAS, OTROS CON ESCAMAS, Y GRACIAS A ELLO CREE QUE SU AMOR AÚN ESTÁ LATENTE BAJO EL AGUA, MUTANDO COMO UNA SIRENA.

ALGUNAS DE LAS EVOLUCIONES AFIRMAN QUE ELLA ESTÁ VIVA, LAS AGUAS NO SON MOLESTIAS PARA ELLOS, Y SIN ELLAS YA NO PUEDEN VIVIR, EL AGUA SUBE 10 cm CADA AÑO Y LOS DESAPARECIDOS SON MUCHOS PERO LA POBLACIÖN NUNCA LOS OLVIDA....



TODOS LOS MESES ORGANIZABAN INTERMINABLES FILAS, PARA PODER ENVIAR SUS MENSAJES EMBOTELLADOS A LOS SERES DESAPARECIDOS, OTRO DE LOS INVENTOS DE VOODOO, QUIEN ESTABA ENTUSIASMADO POR RESCATAR A SU ELIZABETH.



¿ELIZABETH, COMO FUÉ QUE TE FUISTE DE MI VIDA?, ESTA CARTA ES PARA TÍ, PRONTO TE SACARÉ.

MILES Y MILES DE MENSAJES PARA SUS SERES QUERIDOS, UNA COSTUMBRE DE LA POBLACIÓN, LA CIUDAD UNA CUARTA PARTE BAJO EL AGUA, LAS LLUVIAS LAGRIMAS QUE NO CESAN.

ENOR VOODOO
ESTAMOS INDIGNADOS
NO TENEMOS MAS
PASTILLAS PARA SU
SALUD

¡¡¡ESO ES IMPOSIBLE!!!
¿COMO VOY A VIVIR?
¡¡¡TENGO QUE RESCATAR A
ELIZABETH, HAZ ALGO!!!

¡¡¡PRONTO!!!
DEBO APURARME
O SERÁ MUY TARDE..

SEÑOR VOODOO SIN SUS
PASTILLAS NO PUEDE METERSE
AL AGUA, SUS HUESOS NO
AGUANTARAN NI 30 MINUTOS

ALMENOS LO INTENTARÉ,
MI VIDA ESTA ALLI ABAJO.

HE ESPERADO ÉSTE MOMENTO
DESDE HACE MUCHO TIEMPO, ESPERO
ENCONTRARTE PRONTO....

LA PRESIÓN DEL MAR SOBRE SUS HUESOS, ERA INCREÍBLEMENTE ANIQUILANTE, SU DESTINO ESTABA MARCADO, PERO SUS FUERZAS AÚN NO SE RENDÍAN, EL MOTIVO ERA MAS QUE CLARO.

NO DEJARÉ VENCERME. NUNCA ME DARÉ POR VENCIDO.

Y CONTINUÓ NADANDO Y NADANDO, TODOS EN EL PUEBLO YA NO SABIAN DE ÉL, PASARON HORAS, DIAS, SEMANAS, Y NO SE SABIA NADA ACERCA SUYO...

PASARON LOS AÑOS Y NADA SE SUPO DE ÉL, PERO LO CURIOSO ES QUE AQUI EN EL PUEBLO NACIÓ SU LEYENDA, PUES HABIA DEJADO UNA ENORME ENSEÑANZA DE LUCHAR HASTA CONSEGUIR LO IMPOSIBLE, Y QUE A PESAR DE LAS TORMENTAS, DEL VIENTO EN CONTRA, DE SU ENFERMEDAD, DE SUS NOSTALGIAS Y DEL ETERNO MAR, JAMÁS VENDIÓ SUS SUEÑOS DE PODER ENCONTRARLA.

DICEN QUE AÚN VIVE, QUE LA SIGUE BUSCANDO, AQUÍ EN EL PUEBLO LE RINDIERON UN HOMENAJE, PARA LAS FUTURAS GENERACIONES, ESTA ESTATUA REPRESENTARÁ = "EL VALOR, EL AMOR Y LAS ESPERANZAS, CONCRETADAS....

Cuando se creaban los primeros mitos...

AÑO - 0

"Pienso, Luego..."

Mauro Mantella: Guión - Matías Timarchi: Dibujos y Color

DIOS: 1794.
DARWIN: CERO.

GOD'S TIME MACHINE 0.9

TENES MIEDO, NO?

JA JA... YO TAMBIEN ME TENDRIA MIEDO, DE HECHO A VECES ME ASUSTO DE MI MISMO, DE TANTA OSCURIDAD.

TRANQUILA... TODO VA A TERMINAR MUY PRONTO... TENGO MUCHA SED..

MMPFFFGGGR...

RUFUS!!! BASTA DE PRACTICAR SUCCIONADAS CON LAS ALMOHADAS!!! YA TE DIJIMOS MIL VECES QUE NO PODES SALIR A LA CALLE A CAZAR HUMANOS!!!

MAMA!!! PODRIAS GOLPEAR ANTES DE ABRIR???

AV AV AV... VAMOS A COMER QUE PARECE QUE TENES HAMBRE...

VIENEN A LA MESA?!

NO SOY UN NENE...

BUENO, BASTA DE BOLUDECES, SENTATE A COMER.

OTRA VEZ CON LA ALMOHADA? ESTABA BUENA ESTA? SANGRO MUCHO??? JUAAAA...!

PENDEJA, NO TE HAGAS LA CANCHERA POR QUE ESTAN PAPA Y MAMA...!

BASTA...

BASTA...

BASTA NADA! ESTOY PODRIDO DE COMER ESTA BASOFIA DE LOS BANCOS DE SANGRE! POR QUE NO PODEMOS SALIR A MORDER CUELLOS COMO UNA FAMILIA NORMAL?

PORQUE SOS UN BOLUDO Y UN PELOTUDO.

CADA VEZ QUE COMISTE ALGO VIVO DEJASTE TANTOS RASTROS QUE CASI NOS MATAN MIL VECES.

.. YA DE BEBE FUISTE MUY TORPE, POR VOS NOS SIGUIERON Y NOS QUEMARON LA CASA ..

.. Y CUANTO MAS GRANDE PEOR, COMIAS CUALQUIER COSA EN TODO MOMENTO...

... INCLUIDOS ALGUNOS COMPAÑERITOS DEL COLEGIO..

NAAAH... YA ME PUDRI DE QUE ME JODAN POR MIS CAGADAS DE LA INFANCIA, ERA UN NENE NADA MAS!!!

ES QUE SOS UN TONTIS PELIGROSO!

SE VAN A CAGAR! ME VOY! NO TENGO POR QUE BANCARME ESTA FAMILIA DE LOCOS NI LA SANGRE EN BOLSITAS. YA SOY GRANDEEE!!! QUIERO COMIDA DE VERDAD!

AY, QUE NO LE PASE NADA!

... UN RATO MAS TARDE...

VAMPIRO.

CAPTURENLO.

RASTREEN EL NIDO.

QUE HIJO BOLUDO...

FIN.

UNA MONEDA

POR Ariel Lopez V.

¿TENÉ UNA MONEDA, AMIGO!?
AMIGO, UNA MONEDA...!

DALE LOCO NO SEA ORTIVA...
¿SORTIVA?
DAME UNA MONEDA!!!

FIUUU FIÚ

TENIÁ SER BOLETA LOCO!
DAME UNA MONEDA
ORTIVA...

FIÚ FIUUU

FIUUU FIÚ F I U

DAME UN...
=OUCH...

Me MUE...

FIÚ

R.O.

FIÚ

VAMOS CLARA...

PERO ¿QUÉ PASÓ, ROGELIO?

CLARITO...
LO MATÉ CON
LA INDIFERENCIA...

FIU FIUUU

Los Hermanos Piedrabuena

Hola, yo soy Teresa

y yo soy su hermano Tereso!

ALV

Los Mellizos Flamarique

Hola, yo soy Ana

y yo soy su hermano Ano!

ALV

lollipop

ANIMÉ+sexy

DESDE EL 6 DE NOVIEMBRE

ENDULZAMOS TUS NOCHES CON
DOS NUEVAS SERIES

***[009-1]**

***[XXXHOLIC]**

TODOS LOS JUEVES
01:00 Hrs

EL LADO+*dulce* DE

ANIMAX

www.animax-la.com

ANIMAX is a registred trademark of Sony Entertainment Inc. 2007 ANIMAX All Rights Reserved.
Ref. J-31159463-9 (c) Ishimori Entertainment Inc / Project 009-1

EL JUEGO DEL MIEDO V

ESTRENO EN CINES
30 DE OCTUBRE

twisted pictures